

OYUNU KURALINA GÖRE OYNAYAN DERGİ

OYUNCU

www.oyuncu.com.tr

Xanthin

1 CD + 1 DVD
6 POSTER
2 DERGİ + 1 KİTAP
HEDİYELİ

Herkese
Original ve
Bandrollü
"Xtreme Rally"
Oyun CD'si

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

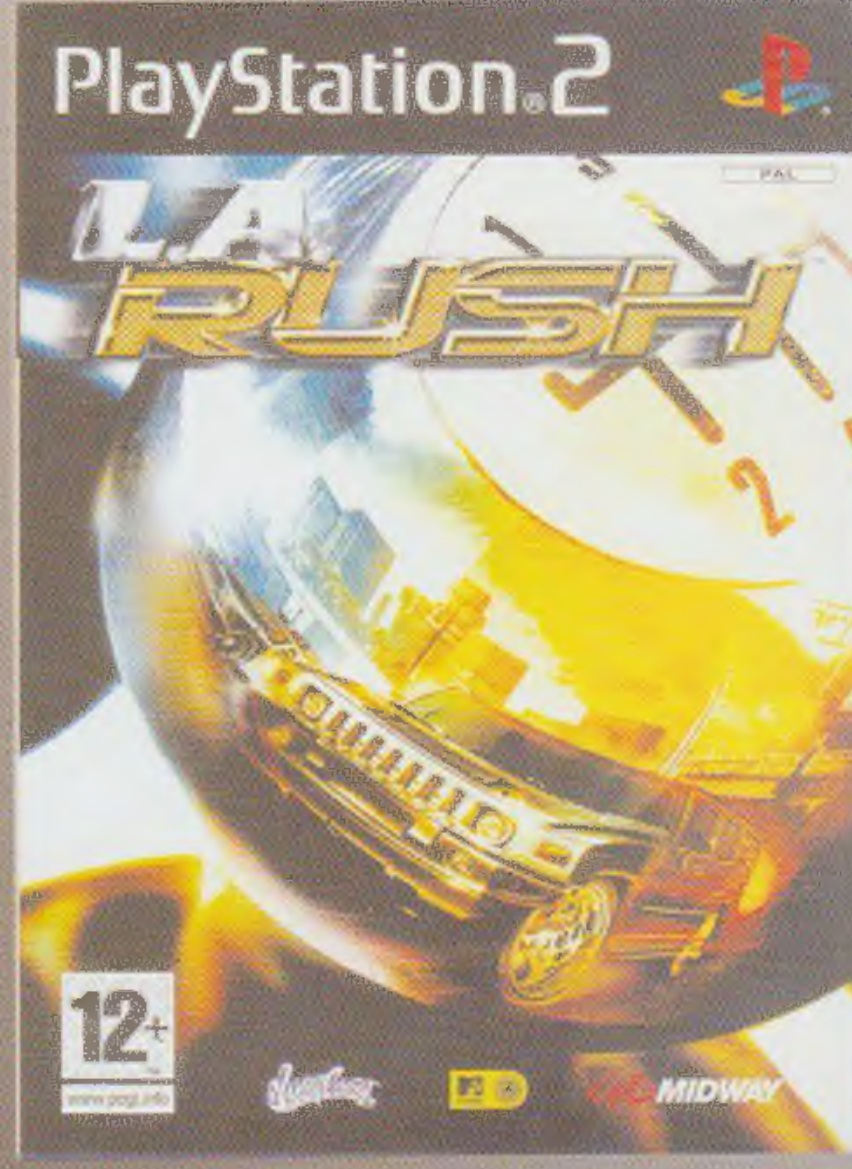
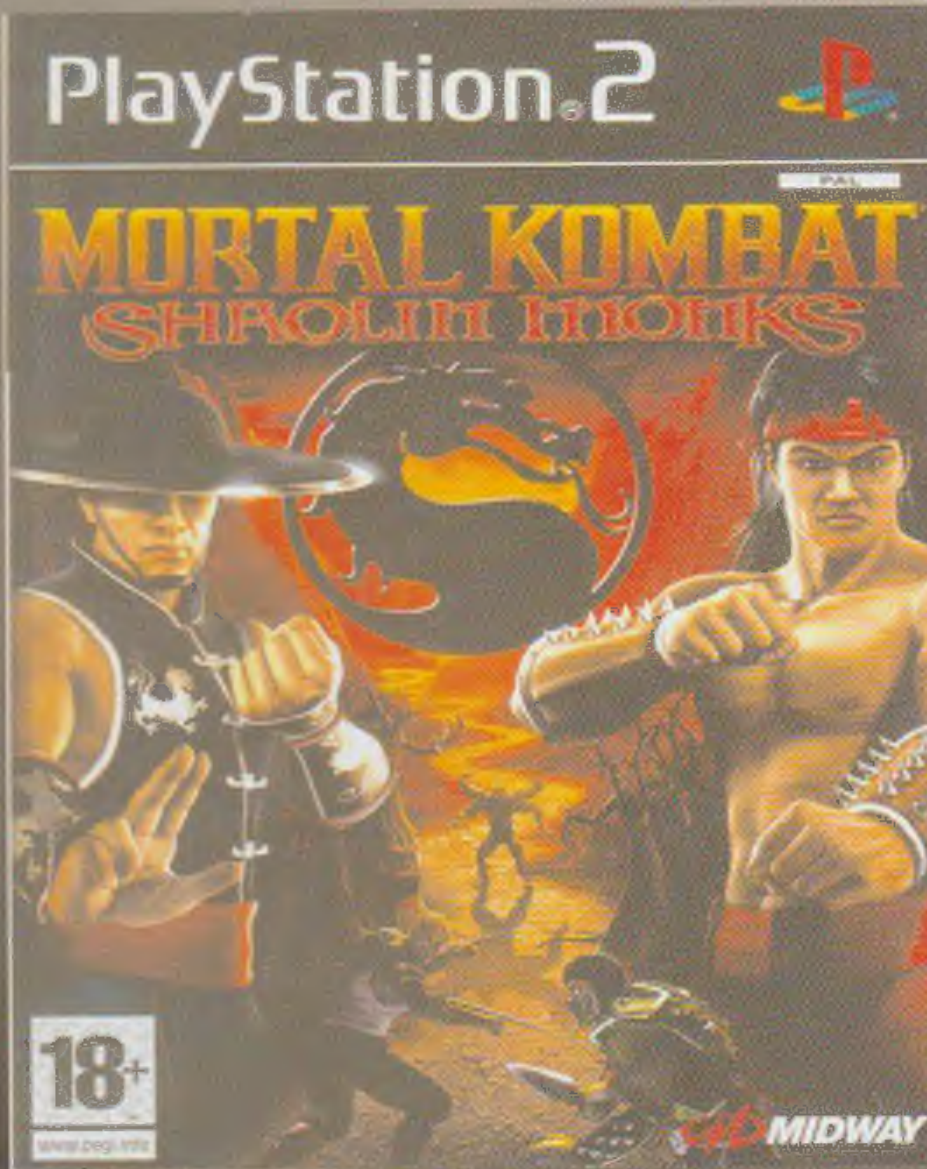
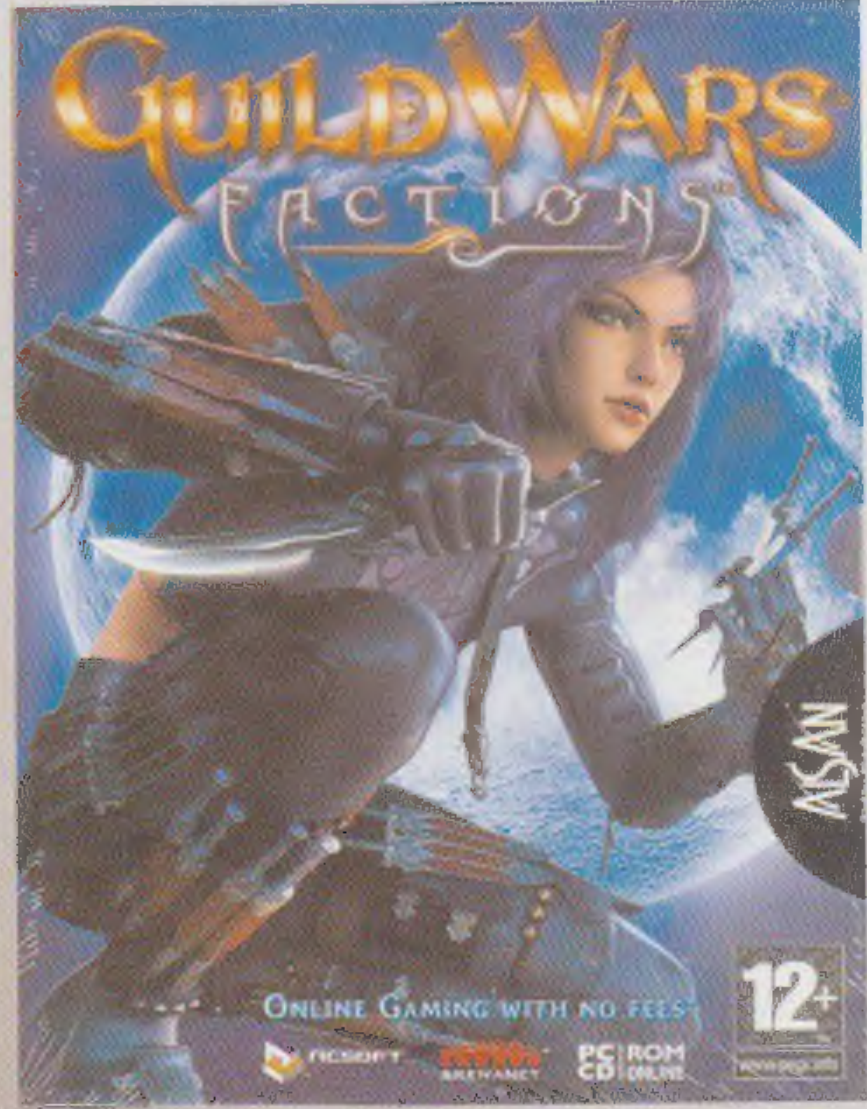
- Auto Assault
- Guild Wars: Factions
- Tomb Raider Legend
- Commandos: Strike Force
- SpellForce 2: Shadow Wars
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Fifa 2006 World Cup Germany
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Dungeons & Dragons
Online: Stormreach
- Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth

2006/01



Yıl: 4
Sayı: 7
2006
10 YTL
(10.000.000 TL)

OYUN ŞİMDİ BAŞLIYOR!



ALSAN

www.alsanonline.com

www.digimaxi.
DIGIMAX
DİĞİTAL EĞLENCE VE ALIŞVERİŞ M

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ **ALSAN ELEKTRONİK**
Adres: Koşuyolu Mh. Katip Salih Sk. No:30 Koşuyolu 34718 - İstanbul - TÜRKİYE
Tel: (0216) 340 06 06 Fax: (0216) 340 06 08 e-mail:sales@alsanonline.com

MIDWAY



TEKRAR MERHABA!

Yaz aylarına girdiğimiz şu günlerde, dopdolu içeriğimizle bomba gibi karşınızdayız.

OYUNCUNUN YORUMU

İşte yine burdayız...

Kimileri, OYUNCU gibi bir derginin sadece çok kısa bir ömre sahip olabileceğinden bahsetmekteydi. Kimi felaket tellallarına göre de işimiz çoktan bitmişti bile. Ama gördüğümüz gibi buradayız, gücümüzden hiçbir şey kaybetmedik ve sizler için her zaman en iyisi ve en yenisinin arayışı peşindeyiz. İçeriğimizin, önümüzdeki sayılarda artarak devam edeceğinden emin olabilirsiniz. Şu güne kadar bize gerek önerileri, gerekse eleştirileriyle destek veren ve yol haritamızı çizmemize yardımcı olan herkese teşekkür ederiz. Bize ulaşmak çok basit: oyuncu@oyuncu.com.tr adresine mail atmanız yeterli, her konuda...



Aradan uzun bir süre geçti ve tekrar sizlerin karşısında olabilmekten büyük mutluluk duyuyoruz. İçerik açısından gerçekten çok sağlam bir dergi ortaya çıkarttığımızdan en ufak bir şüphemiz bile yok. Sayfaları çevirdikçe, dergimiz formatının büyük oranda aynı kaldığını, bunun yanı sıra bazı yeni bölümler ve arkadaşlarımızın aramıza katıldığını göreceksiniz. Tıpkı diğer sayılarımızda olduğu gibi, online oyunlara biraz ağırlık vermeye çalıştık ve son dönemde marketlerdeki yerlerini alan 3 farklı başlığı sizler için inceledik. Kapak konumuzsa, belki şu an dergiyi okurken, bir çoğunuzun çoktan alıp oynamaya başladığı Rise of Legends. Gerçek zamanlı strateji türüne kesinlikle yeni özellikler katacağına inandığımız, farklı bir fantezi dünyasını gözler önüne seren bu oyun hakkında, piyasaya sürülmeden hemen önce yaratıcısı Brian Reynolds'la bir söyleşi yapma imkanımız oldu. Gerek oyun hakkında, gerekse kendi özel yaşantısı üzerine pek çok konu konuşuldu. Açıkçası biz bu röportajı çok keyifle yaptık, umarız sizler de beğenirsiniz. Bunun yanı sıra dergimizde, yine son dönemde piyasaya sürülmüş olan 15 farklı oyunun ayrıntılı incelemesi ve E3 Expo 06 fuarından izlenim ve haberleri bulabileceksiniz.

Bu sayımızdan itibaren, "Sokak Oyunları" adı altında yeni bir bölüme başlıyoruz. Aramıza yeni katılan Hasan arkadaşımızın sırtlandığı bu bölümde, belki sizlerin de gün olup düşündüğü, belki de aklınızın ucundan bile geçmeyecek, çocukluk yıllarımızın sokak oyunlarının incelemelerine yer vereceğiz, tabii ki eğlenceli ve esprili bir

dille. FRP bölümümüz biraz yön değiştirdi ve artık bir yerden sonra birbirinin tekrarı niteliğini alan konular yerine, direkt olarak FRP'yi yaşayan ve yaşatan "Oynatıcılar"la söyleşilere başladık. Bu sayımızın konuğu Ankara kökenli alternatif rock grubu Doksanaltı'nın ('96) vokalist ve elektro gitaristi Öyküm Öztürk oldu. Gelecek sayılarımızda da benzer renkli simalara yer vermeye devam edeceğiz.

Belki yapmış olduğumuz en radikal değişiklik, dergimizle birlikte bir DVD vermeye başlamamız oldu. Buna pek fazla kişinin de itirazı olacağını sanmıyoruz, nitekim verdiğimiz DVD medyanın çift katmanlı olduğunu, yani 8.5 GB'lık dev bir boyuta sahip olduğunu düşünecek olursanız. Bu ne anlama mı geliyor? Sizlere sunabildiğimiz her türlü dijital içeriğin, daha önceki sayılarımıza kıyasla iki katından fazla olabilmesi anlamına tabii ki. Oyuncu DVD'mizde, hemen tümüne inceleme sayfalarımızda yer verdiğimiz 12 dev Demo ve 10 tam sürüm yer almakta. Dijital içeriğimiz tabii ki bunlarla kısıtlı değil, ek olarak bir CD'de, lisanslı, bandrollü "Xtreme Rally" isimli oyunun tam sürümü de sizlere hediye. Duvarlarınızı süsleyecek birbirinden güzel ve popüler oyunların posterleri, tüm dünyayı kasıp kavuran Sudoku kitapçığı da cabası. Kısacası, eylemlerimiz devam edecek...

Bir sonraki sayı görüşmek üzere...

Timur Erbil
timur@oyuncu.com.tr

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

World of Warcraft (sonsuz dek), Guild Wars Factions, Auto Assault, Condemned: Criminal Origins.

Künye

ORTAOKUL KURALLARINA GÖRE OYUNCAK DERGİSİ
OYUNCU



Yayıncı
Doğan Burda
Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Muhafız Üye (OED)
Mehmet Y. YILMAZ

Yayın Direktörü M. Rauf ATEŞ
Yayın Yönetmeni Ersin AKMAN
(Baskı) ea@oyuncu.com.tr
Görsel Yönetmen H.Yıldırım GÖKKAYA
yildiray@oyuncu.com.tr
Yayına Hazırlayan Timur ERBİL
timur@oyuncu.com.tr
Sayfa Tasarımı Mehmet DURSUN
mehmetd@oyuncu.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Aiper CİCİ, Erdiç ÜSKENT, Özgür Erdem, Semih
Sançar, Encüment Yılmaz, Fatma Arslan, Dilhan
ÜLKER, Arslan TAŞKIN, Koray ÖZBUDAK, Nusrat
ERTURAN, Deyir LEVİTAS, Görkem YILDIRIM

Ankara Temsilcisi Erdal İPEKSEN
(312) 467 14 37-38-39
İzmir Temsilcisi Zeynep ATTILTA
(232) 463 78 30

Web: www.oyuncu.com.tr e-posta: oyuncu@oyuncu.com.tr

Yönetim
Tüzel Kişi Temsilcisi ve
Genel Yayın Direktörü Mehmet Muhiddin SİRER
Sabı Direktörü Orhan TAŞKIN
Finans Direktörü Oğuz KOBAN
Üretim Direktörü Servat KAVASOĞLU
Teknik Müdür Sinan DİNÇSOY
Pazarlama Uzmanı Pinar BAĞIBALA

Reklam
Grup Başkanı Cem BAŞAR
Grup Başkan Yardımcısı Funda BAYKAL
Satış Temsilcisi Hatice TARHAN
Teknik Müdür Nusrat KIRIMLIOĞLU
Tel: 0 212 410 36 28 (2 hat)
Fax: 0 212 410 36 28

Rezervasyon Tel: 0 212 410 31 47 (4 hat)
410 31 78 (2 hat)
Fax: 0 212 410 32 10 (2 hat)
Ankara Reklam Tel: 0 312 467 00 20
İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 410 32 80
Fax: 0 212 410 34 39

Yönetim Yeri
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İSTANBUL
Tel: 0 212 410 33 46 Fax: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Hordere Yolu C Blok
34850 Esenyurt / İSTANBUL 0 212 622 19 00

Baskı Sanat Matbaası
(212) 267 04 23
Dağıtım Yayıncı A.Ş.
(212) 515 30 00

DBR Okur Hizmetleri Hattı (212) 410 33 00
okurhizmetleri@db.com.tr

DBR Abone Hizmetleri Hattı (212) 478 0 900
Fax: (212) 410 35 12 - 13
abone@db.com.tr
www.db.com.tr

Faaliyet saatleri: her gün 09.00 - 20.00 arasında hizmet verilmektedir.

© Oyuncu Dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
tarafından T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Oyuncu
Dergisi'nin tüm ve yayın hakkı, Doğan Burda'ya aittir. Dergide yayımlanan
yazı, fotoğraf, karikatür, illüstrasyon ve konuların tüm hakkı saklıdır. İzniyle
kaynak göstermek dahil etme yapılmaz.



30

Rise of Nations RISE of LEGENDS
Strateji fanatiklerinin uzun süreden beri beklediği
oyun nihayet kapımıza dayandı. RTS türüne farklı
özellikler katacak bir başlık olduğunu düşünüyoruz.



22

Auto Assault

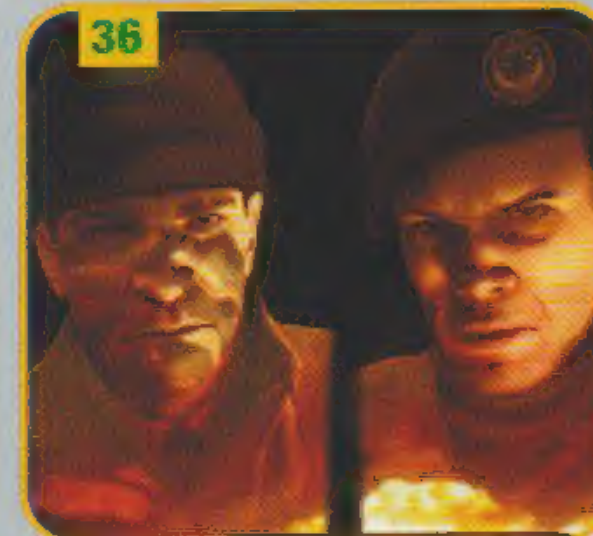
Savaş, kaos ve ölümden başka
bir şey yok...



26

Guild Wars

FACTIONS
Bir yıllık sürede Guild Wars 1 milyondan
fazla kayıtlı oyuncuya sahip oldu.



36

Commandos

STRIKE FORCE
Sadece 3 komandoyla Alman birliklerinin
içine dalıyorsunuz. Keyfini çıkarın :)



40

The Godfather

THE GAME
Katillerle mi yoksa düzenin
koruyucularıyla mı dost olacaksınız?

◆ CD içerik

CD ve DVD'de ne var? s6

◆ Haberler

Sıcak sıcak, dumanı tüten oyun haberleri, s8

◆ Özel Dosya (THE CAMARILLA)

Vampirlerin gizem dolu dünyası... s12

◆ Sokak oyunları (Saklan(m)baç)

Sam Fisher bizim mahalledendi! s14

◆ FRP (Hayal ve gerçek arasına sıkışan notalar)

FRP ile müzik arasında bir ilişki mi var? s16

◆ Online (Dungeons & Dragons Online Stormreach)

Son zamanların en başarılı MMORPG başlıklarından biri, s18

◆ İnceleme (The Elder Scrolls IV: Oblivion)

Tamriel ile cehennem arasındaki kapıyı kapatmamız gerekiyor! s44

◆ Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth

Baskıyı ve gerilimi tüm benliğinizde hissedeceksiniz, s48

◆ Posterler

Fifa 2006 World Cup s52, Guild Wars s53, Call of Duty2 s54,

Lara Croft s55, GTA s56, Age of Empires 3 s57, Rise of Legends s58

◆ İnceleme (Condemned: Criminal Origins)

Bu oyun FPS türüne yeni bir soluk getirecek, s68

◆ İnceleme (Space Rangers 2: Rise Of the Dominators)

Uzayın derinliklerine açılmaya ne dersiniz? s76

◆ İnceleme (Act of War: High Treason)

Gerçekleşmesi mümkün bir senaryoya sahip... s82

◆ İnceleme (ÜberSoldier)

Bir kez daha Nazilere karşı savaşmamız gerekiyor... s85

◆ İnceleme (Law & Order Criminal Intent)

Delilleri incelemek hiç bu kadar sıkıcı olmamıştı, s88

◆ İnceleme (Full Spectrum Warrior)

Zakistan'da operasyonlar tüm hızıyla devam ediyor, s92

◆ İnceleme (Legion Arena)

Ordularınızı hazırlayın. Online ortamda büyük savaşlar yapacağız... s97

◆ Konsol (WRC for PSP)

Asfaltı ağlatmak için sabırsızlananlara önerilir! s98

◆ Hile

Hilesiz oyun tuzsuz çorbaya benzer, s106

2006 Fifa World Cup Germany



65



109

Galactic Civilizations 2: Dread Lords



72

Lara Croft **Tomb Raider** LEGEND
Efsaneler ölmez; Lara Croft kesinlikle
emin ellerde



79

SpellForce2 SHADOW WARS
İyiler ve kötülerin savaşı, SpellForce'un
ikinci sürümünde de devam ediyor...



90

Desperados 2 COOPER'S REVENGE
İlk oyun yaratıcı ve eğlenceli öğeleriyle
yanlış bir tercih olmadığını göstermişti.

DVD



S.W.I.N.E. Az çok Starcraft tadında eğlenceli bir RTS oyunu

Nexuiz

ONLINE ARENA SİZLERİ BEKLİYOR

Nexuiz, online oynanabilen ve Deathmatch oyun modu üzerine kurgulanmış bir FPS oyunu.

Oyunun şu an için en güncel sürümü v1.5. Proje ekibinin oyunun kontrol mekanizması üzerinde durması şart. Çünkü bazen karakteriniz emirlere geç tepki verdiği için boşu boşuna ölüyorsunuz.

Oyun sunucuları, belki çok kalabalık değil, ama her zaman birileri oluyor. Bu arada yapım ekibinin tasarımcıları ve 3D sanatçıları aradığını da belirtelim. Eğer ilgileniyorsanız, nexuiz.com adresindeki "Helpwanted" linkini kullanarak ekiple kontak kurabilirsiniz.

S.W.I.N.E. isimli gerçek zamanlı strateji oyunun tam sürümü hem tekli hem de çoklu oyun seçeneklerine sahip. Oyunda İkinci Dünya Savaşı tarafları farklı ve esprili bir boyuta taşınmış; Tavşan ve Domuz ırklarından birini seçme imkanına sahipsiniz. Tavşanların Fransız, Domuzlarınsa Alman aksanıyla konuşuyor olmasından herhalde hangi tarafları temsil ettiklerini çıkartabilirsiniz. Oyuna ilk başladığınızda, Tavşanların senaryosunu seçmenizi tavsiye ederiz. Çünkü nispeten daha basit bir oynanışa sahip olduğu için oyuna sancısız bir şekilde alışabilmenize yardımcı olacaktır. Eğer ilk oynayıpta Domuzların senaryosunu

seçerseniz, karşınıza dikilen güçlü silahlarla donatılmış düşman birimleri başınızı ağrıtabilir. Klasik RTS unsurlarından bir çoğu oyunda yer almıyor, örneğin şehir inşası, kaynak toplama veya asker üretimi gibi konular S.W.I.N.E'da söz konusu değil. MechCommander veya Ground Control gibi oyunların tarzında,



daha çok direkt savaş üzerine kurgulanmış bir başlık. Görevlerinizi kısıtlı askeri birimlerle geçmeniz şart. Campaign'lerin hemen başında elinizde son derece küçük bir ordu yer almakta. Ancak görevlerinizi başardıkça kazanacağınız strateji puanlarıyla, dilerseniz yeni birimlerle ordunuzu genişletebilirsiniz. Her görevin başında bu askere alma ekranı açılmakta, ancak mutlak bunu göreviniz başında yapmanız gerekir diye bir kaide bulunmuyor. Nitekim görevin tam ortasında da askeri birim talep edebilme gibi bir şansınız bulunuyor ve bu birimleri haritada dilediğiniz bir noktaya konuşlandırabiliyorsunuz.

Control Monger Takım oyunu üzerine kurgulanmış bir başlık

Yıkım ve ölümün hüküm sürdüğü, aşk, mutluluk ve yaşamsal değerlerin tümüyle yok olduğu bir çağa girilmiştir. İnsanların tek bir amacı kalmıştır artık, dünyayı kontrol edebilmek. Savaş tümüyle dünyamızın içine işlemiş, sorgulamadan ve ortada geçerli sebepler yokken bile insanlar birbirlerini öldürmeye başlamıştır. Teknolojiyle birlikte savaş araçları da şekil değiştirir, süper silahlar ve ekipmanlarla donatılmış uçan robotlar savaş alanlarında hüküm sürmeye başlar. Dünya yaşayanları, mutlak iktidar için mücadele verebilmek amacıyla Khan veya

Lo adındaki iki büyük güçten birini seçmek zorundadır.

Oynanış

Control Monger, hikayesine uygun olarak takım tabanlı olarak tasarlanmış. İnternet ve yerel ağ desteğine de sahip. Klasik Deathmatch modunun yanı sıra, Capture the Flag, Last



Man Standing, Objective ve King of The Hill gibi farklı oyun modları da bulunuyor. Bu modların tümünün ismine aşinasınızdır, ancak her birinin işleyiş mekanizması alışık olduğumuzdan biraz farklı. Örneğin "Capture The Flag" oyunlarında, öncelikle rakip takımın kontrol mekanizmasına sızabilmek için, savunma kalkanlarını etkisiz hale getirmeniz gerekiyor. Daha sonra çekirdeğin kapılarının açılabilmesi için ana bilgisayar ünitesini sabote etmeniz lazım. Ancak ondan sonra komuta merkezlerine girip, bayraklarını ele geçirebiliyorsunuz.

CD



Xpand Nefes kesen yarışlara hazır olun

Nexuiz

SONUÇ

Xpand Rally, aynı zamanda internet ve yerel ağ üzerinden 8 kişiye kadar çoklu oyun desteği de sunmakta. Bunun yanında aynı bilgisayardan ekranı ikiye bölerek oyun imkanına da sahipsiniz. Ancak bu durumda bir oyun kontrol cihazına ihtiyaç duyacaksınız. Oyun kontrol cihazı demişken, oyunun Force feedback desteği de yer almakta. Eğer bu özelliğe sahip bir sürüş direksiyonunuz varsa alacağınız keyfin katlanacağından hiç şüpheniz olmasın.

FPS türündeki Chrome'un da yapımcısı olan Polonya kökenli oyun yapım firması Techland tarafından tasarlanmış olan Xpand Rally, adından da anlaşılacağı gibi gerçek hayata dayalı bir yarış oyunu. Profesyonel ralli lisansına sahip olmayan bir grup yarış tutkunu tarafından oluşturulan Xpand Rally Championship'den yola çıkılarak tasarlanmış durumda. İki farklı oyun moduna sahip olan oyunda, Arcade modu daha çok türe yeni başlayan kullanıcılar düşünülerek ele alınmış ve sürüş dinamikleri bir hayli basite indirgenmiş durumda. Ancak gerçekten bu konuya ilgi gösteriyor ve sürüş yeteneklerinize güveniyorsanız, tümüyle bu modu pas geçerek, çok daha ciddi bir oynanışa sahip olan simülasyon modunu seçebilirsiniz. Oyunda hem ralli hem de ralli kros fanatiklerini memnun edecek unsurlar yer almakta.

Oyun seçenekleri

Kariyer modu oyunun en güçlü unsurlarının başında yer alıyor. Pek tabi ki tür için bir ilk niteliğini taşıyan, "ekonomi sistemi"yle bütünleştirilmiş olması bunun en büyük nedeni. Oyunda kariyerinize, eski bir arabayla başlıyorsunuz ve elinize bir miktar sermaye tutuşturuluyor. Başarılarınız doğrultusunda yani yarışları kazandıkça kazancınız da artıyor. Kazandığınız bu paralarıysa, arabanızı değiştirmek, mevcut arabanızı



tamir edebilmek veya bazı performans eklentileri için harcayabiliyorsunuz. Ayrıca yarışlara giriş harçlarını da yine cebinizden ödemeniz gerekli. Ekonomi unsuru, gerçekten oynanış üzerinde oldukça olumlu etkilere sahip, kendinizi daha kolay bir şekilde oyun akışına kaptırabilmenizi ve karakterinizle özdeşleşebilmenizi sağlıyor.

Grafik ve fizik modellemeleri

Xpand Rally, Chrome motorunu kullanıyor, çevresel grafiklerin ve

araç tasarımlarının son derece başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca sürüş dinamikleri de oldukça dengeli. Oyun içerisinde 30'u aşkın gerçek hayattan alıntı araç modeline sahip durumdasınız. Her bir aracın, keline özgü sürüş fizikleri ve tepki karakteristikleri bulunuyor. Ayrıca yapacağınız, ince performans ayarları ve eklentileri sayesinde kendi stilinize en uygun dengeyi de sağlayabilirsiniz. Başlangıçta performans ayarları biraz karışık gibi görünebilir, ancak kullandıkça ve basit deneme yanılma yöntemiyle, tüm ayarlara hakim olabilmemiz mümkün.



Geleceğin savaş alanları

Yeni buz çağında, ölüm kalım mücadelesi.

Yıl 2142 ve yeni dünyamız yeni bir buz çağına girmiştir. Tüm insanlar büyük bir panik içindedir ve henüz buzullarla kaplanmamış olan topraklar, dünya nüfusunun sadece çok küçük bir kesimini besleyebilecek büyüklüktedir. Hesap ortadadır, insanların sadece bazıları yaşayabilecek, büyük çoğunluysa ölecektir. Battlefield 2142, işte böylesine karamsar bir gelecekte geçen bir oyun olacak. Oyunda dünyanın iki büyük askeri kanadından birini seçmemiz gerekiyor; Avrupa Birliği tarafını veya yeni oluşturulmuş Asya Koalisyonunu. Geleceğin dünyasını ele aldığı için, oyunda yer alacak silahlar da pek tabii ki yüksek teknoloji ürünü ve akıllı özelliklere sahip durumda. Çeşitli piyade taarruz tüfekleri, düşmana karşı bir süreliğine



görünmezlik sağlayan cihazlar, dev yerleşik silah üniteleri ve patlayıcılar bunlardan bazıları. Ayrıca yine çeşitli kullanılabilir araç seçeneklerine de sahip olacağız. Klasik tank veya personel taşıyıcı mantığıyla çalışan araçlara ek olarak, dev savaş robotları veya yüksek manevra kabiliyetine sahip hava taşıtları da her an elimizin altında bulunacak. Battlefield 2142 aynı anda 64 kişinin birden online olarak oynayabileceği bir başlık. Çoklu oyunlara dilersek, sıradan bir askeri birim veya komuta merkezinde tüm birimleri

yönlendirecek bir komutan olarak dahil olabilmemiz mümkün. Battlefield 2142, yeni bir çoklu oyun seçeneğini de oyuncularına sunuyor. Klasik oyun öğelerine tümüyle farklı unsurlar katacak olan Titan modunda, oyuncuların amacı düşman komuta gemisini ele geçirmeye çalışmak. Tabii ki bu sırada kendi gemilerinin güvenliğini de sağlamaları gerekiyor. Komuta Gemisi yani Titan'ları ele geçirebilmek için, öncelikle savunma kalkanlarını etkisiz hale getirmek şart. Daha sonra, gemiye çıkartma yaparak, ana reaktörüne ulaşılması ve patlayıcılar yerleştirilerek geminin içten yok edilmesi mümkün olacak. Titan modu mutlak takım oyunu ve koordinasyonuna dayalı, ayrıca stratejik düşünmeyi gerektiren bir oyun seçeneği.

Özellikler

- 64 kişiye kadar destekli online oyun.
- Oyun içersindeki başarılarınız uyarınca çeşitli ödüller kazanma imkanı.
- Kendi oyun tarzınıza göre karakter sınıflarını düzenleyebilme imkanı.
- Yürüyen savaş makineleri, zırhlı personel taşıyıcılar, gelişmiş hava araçları gibi kullanılabilir araç seçenekleri.
- EMP el bombaları, savunma silahları, akıllı mayınlar ve görünmezlik cihazları gibi yüksek teknoloji ürünü silahlar.
- Dünya tümüyle değişmiş durumda.

KÜNYE

Yayıncı:	Electronic Arts
Yapımcı:	Digital Illusions
Çıkış tarihi:	2006 Sonbahar
Tür:	First Person Shooter



Sid Meier kolları sıvadı

Tycoon oyunlarının atası geri dönüyor.

Simülasyon ve strateji unsurlarının karışımıyla, "tycoon" adı verilen bir türün doğmasını sağlayan ve pek çok yeni oyuna ilham kaynağı olmuş dönüm noktalarından biri konumundaki Sid Meier's Railroads oyunu, tekrar bilgisayarlarımızdaki yerini almak için gün saymaya başladı. Railroads yine orijinal yaratıcısı Sid Meier tarafından geliştirilmekte ve Meier Fraxis Games'deki ekibiyle oyuna tümüyle yeni eğlence unsurları katmak için

kolları sıvamış durumda. Sid Meier's Railroads'da bir demiryolu şirketinin yönetimini alarak, ülkenizi demir ağlarla örmeye ve rakiplerinizin arasından sıyrılarak, bir numaralı demiryolu şirketini olmaya çalışacaksınız. Yeni oyun tümüyle 3D olarak tasarlanıyor ve oldukça geniş tren modellemeleri yer almakta. Oyunda demiryolu ağını kurmanızın yanı sıra, trenlerini yönetmeniz, kargo anlaşmaları yapmanız ve çalışanlarınızı koordine etmeniz gerekiyor.

Özellikler

→ Gerçek zamanlı aksiyon:

Hattınızı döşeyin, tren rotalarını belirleyin ve çarklar çalışmaya başlasın. Şehirler ve endüstri sizin hizmetleriniz doğrultusunda gelişecek. Ham maddeyi fabrikalara, ürünleri de şehirlere taşımak, ayrıca şehirler arasındaki yolculuk işlemleri sizin sorumluluğunuzda.

→ **Kolay başlangıç:** Bir hat inşası, tıkla ve sürüklerle mantığıyla son derece basit. Köprüler, tümeller ve tren istasyonları otomatik olarak gerekli olan yerlere inşa edilmekte.

→ **Mücadeleci oynanış:** Yeni "Pazar" sistemi, arz ve talep dengelerini sürekli olarak takip altına almakta. Sektöre etki edecek rastgele olaylar, işlerinizin birden artmasına veya

azalmasına yol açabilir. Risk yönetimini çok iyi planlamanız, finansal kaynaklarınızı doğru bir şekilde kullanmanız gerekli.

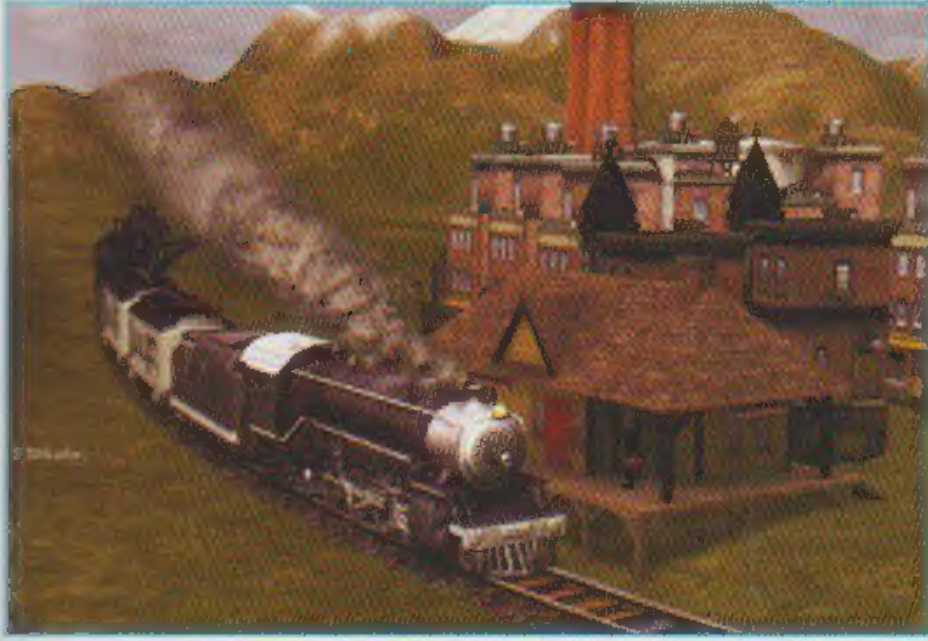
→ **Tren çeşitliliği:** Oyunda klasik dizel trenlerden modern hızlı trenlere kadar değişen 30'u aşkın seçenek yer almakta.

→ **LocoBuilder:** Kendi lokomotifinizi yaratıp, direkt olarak oyunun içine alabilirsiniz.

→ **Geniş kaynak seçenekleri:** Oyunda 20'nin üzerinde farklı kaynak ve 30 endüstriyel bina seçeneği bulunmaktadır.

→ **Harita ve senaryo editörü:** Kendi senaryo ve haritalarınızı hazırlayabileceğiniz editör oyunla birlikte geliyor.

→ **Çoklu oyun imkanı:** Yerel ağ veya internet üzerinden online olarak diğer oyuncularla, kooperatif veya karşılıklı oyun imkanı.



KÜNYE

Yayıncı:	2K Games
Yapımcı:	Fraxis Games
Çıkış tarihi:	Ekim 2006
Tür:	Tycoon

Yıldız filosunun Amirali olarak...

Kaptanın seyir defteri, yıldız tarihi 2006.

Star Trek: Legacy, klasik Star Trek evreninin tümünü kapsayan geniş tabanlı bir uzay stratejisi oyunu. Oyunda yıldız filosunun Amirali olarak, gemilerinizi seçerek, ekipman ve gemi komutanları belirleyip savaş alanlarında onlara komuta etmeniz gerekecek. Yıldız gemilerinin komple ve micro yönetim unsurlarıyla boğuşmak zorunda bırakılmadığınız

oyunda savaş stratejileri konusuna daha rahat bir şekilde eğilebilmeniz mümkün olacak. Oyunda orijinal Star Trek evreninden hatırlayacağınız, Enterprise, Voyager, Deep Space Nine ve next Generation gibi yıldız gemilerinin kontrolünü devralabileceksiniz. Uzayın

farklı noktalarında aynı anda düzinelerce filonuzla, gerçek zamanlı olarak savaşlara dahil olabilemeniz mümkün olacak. Tümüyle 3 boyutlu olarak modellenen oyunda, ayrıntılı gemi tasarımlarının yanı sıra uzayın tüm güzelliklerine de şahit olacaksınız. Online oyun seçeneklerine de

sahip olacak oyunda Federasyon, Klingon, Romulan ve Borg ırklarından birini seçebileceksiniz ve 60'ın üzerinde farklı uzay gemisi seçeneğiniz bulunacak.

KÜNYE

Yayıncı:	Bethesda Softworks
Yapımcı:	Mad Doc Software
Çıkış tarihi:	2006 Sonbahar
Tür:	Strateji - Aksiyon



Dünya çatışma içinde

Doğu ve Batı Blokları karşı karşıya.

Massive Entertainment firması tarafından geliştirilmekte olan ve Vivendi Universal tarafından 2007 yılının ilk bahar aylarında piyasaya sürülmesi planlanan, gerçek zamanlı strateji oyunu World in Conflict hızlı gelişen ve geniş kapsamlı savaş öğeleri üzerinde yoğunlaşmakta.

Oyundaki çevresel birimlerin tümü imha edilebilir nitelikte ve bu şekilde son derece dinamik bir oyun dünyası oluşturulmaya çalışılıyor. World in Conflict'in hikayesi Soğuk Savaş konusunda dünyanın ön gelen otoritelerinden birisi olan Larry Bond tarafından kaleme alınmış. Oyun bir varsayım üzerinden yola

çıkıyor. "Ya Berlin Duvarı hiç yıkılmasaydı?" sorusunu ele alarak, dünyamızın şu anki siyasal koşullarının nasıl olabileceği konusu üzerine kurgularda bulunuyor. Hikaye 1989 yılında Sovyetlerin çöküşe doğru gidişatında birden körlemesine Avrupa ülkelerine saldırmasıyla başlıyor.

NATO işgali önleme de yetersiz kalır ve güçlerini Amerika'da toplar. Nitekim işgalin ikinci safhasında Amerika hedeflenmiştir. Oyunda NATO güçlerinin kontrolünü devralarak, Ruslara engel olmaya ve düşman eline geçen şehirleri kurtarmaya çalışacağız. Elimizin altında da, dönemin tüm Rus, NATO ve Amerikan askeri birim ve silah seçenekleri yer almakta, ki nükleer silahlar da buna dahil. World in Conflict gerçekten çok başarılı grafik efektlere sahip bir oyun, ki

bu gücün arkasında Massive Entertainment'in geliştirmiş olduğu Masstech grafik motorunun son sürümü yer alıyor. Motor 360 derecelik kamera açısı seçenekleri, gelişmiş ışıklandırma ve fizik efektleri üretebiliyor. Oyun yine Massive tarafından geliştirilmiş Massgate çoklu oyun sunucu sistemi sayesinde, aynı anda 16 kişiye kadar kafa kafaya veya takım tabanlı oynanış imkanı sunacak. Oyuncular, piyade, zırhlı, destek kuvvetleri veya hava kuvvetleri gibi farklı üniteleri seçebilecekler. Takım tabanlı oyunlardaysa takımın her oyuncusunun farklı bir alanda uzmanlaşması gerekecek.



KÜNYE

Yayıncı:	Massive Entertainment
Yapımcı:	Sierra Entertainment
Çıkış tarihi:	Mayıs 2007
Tür:	Strateji

Keşfedilecek yeni zindanlar

Beklenen paket temmuzda Dungeon Siege II: Broken World.

Gas Powerd Games'in aksiyon-role playing türündeki Dungeon Siege II için geliştirilmekte

olan ikinci genişleme paketi Broken World'ün temmuz ayı içerisinde piyasaya sürülmesi planlanıyor. Orijinal oyunun

sürpriz sonunun ardından, hikayenin devamı niteliğindeki genişleme paketinde, Dark Wizard'ın peşine düşerek intikam almaya ve dünyaya gelen kötülöklere bir son vermeye çalışacağız. Paketin ana görev akışı 10 saatin üstünde bir oynanış sunuyor. Ayrıca ek görevleri takip etmek isterseniz bu sürenin yaklaşık iki katına çıkması olası. İki yeni oynanış modu da oyuna dahil oluyor. Mercenary ve Elite modları. Maceranız süresince 40 yeni yaratıkla mücadele etmeniz gerekecek. Bununla birlikte

yeni silah ve zırh seçenekleri, ayrıca geliştirilmiş büyü sistemi elinizin altında yer alacak. Paketle birlikte Aranna dünyasına yeni ırklar da ekleniyor, örneğin Dwarf'lar oyuna geri dönüyor. Yeni güçler, yetenekler, iksir ve ekipman tarifleri de paket içeriğinde sunulmakta.



KÜNYE

Yayıncı:	Massive Entertainment
Yapımcı:	Sierra Entertainment
Çıkış tarihi:	Mayıs 2007
Tür:	Strateji

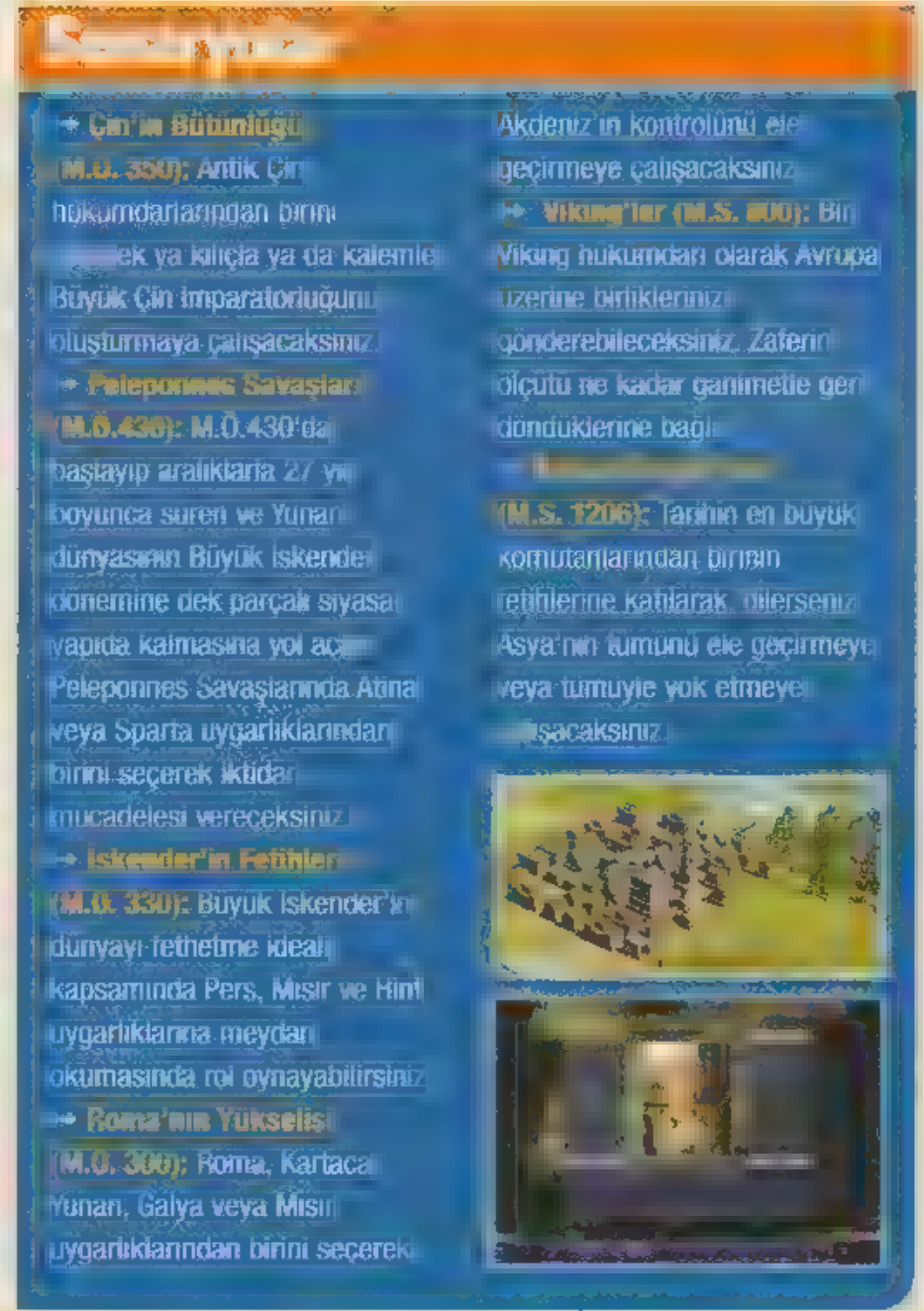
Temmuz ayında piyasada

Uygunluğa savaş lordları ekleniyor



Sd Meier'in şüphesiz en çok bilinen oyunu Civilization serisidir. Serinin son oyunu Civilization IV geçtiğimiz yıl marketlerdeki yerini almış, seriye kattığı yeni unsurlar ve özellikle de grafik özellikleriyle fanatiklerinin yüzünü güldürmüştü. Oyun piyasaya çıktıktan kısa bir sonra genişleme paketinin

çalışmaları da başlatılmıştı. Warlords adıyla hazırlanan bu pakette nihayet son döneme girildi ve temmuz ayı içerisinde piyasaya sürülmesi planlanıyor. Paket 6 farklı senaryo seçeneğini oyuna dahil edecek. Oyuna eklenen lider sayısıysa 10 olarak belirlenmiş, bunların altısı yeni uygarlıkların liderleri. Paket, her uygarlık için bir "Warlord", yani çok güçlü niteliklere sahip bir "Savaş Lordu" ekliyor. Warlord'lar stratejik anlamda oynanış, büyük ölçüde değiştirebilecek niteliklere sahip.



Sony Online'nın planları

Everquest evreni her iki yönde de genişliyor.

Sony Online Entertainment, MMORPG türündeki oyunları Everquest II ve The Fallen Bytasy serileriyle piyasaya sürüyor. Sony Online Entertainment, oyun için yeni macera paketi rolünü oynayacak The Fallen Bytasy serisini Haziran ayından itibaren piyasaya sürüyor. Sony Online Entertainment, Haziran ayından itibaren piyasaya sürüyor. Sony Online Entertainment, Haziran ayından itibaren piyasaya sürüyor.

odeme yapmaksınız, d'ger kullanıcılar sadece 7.99 USD'lik bir fiyata sahip olabilecekler. Macera paketiyle birlikte, Asya esintileri oyuna dahil edilmiş olacak. 55 - 70 level arasındaki oyunculara hitap edecek paket, yeni epik görevler ve maceralar vaat etmekte. Seri için üçüncü genişleme paketininse 14

Kasım tarihinde piyasaya sürüleceği belirtiliyor. Echoes of Faydwer adını taşıyan bu genişleme paketinin 39.99 USD fiyatla satışa sunulacak. Genişleme paketi yeni bir oynanabilir ırk seçeneğini, Fae'leri oyuna ekliyor. Bu yeni ırkta birlikte, yeni bir başlangıç şehri EQ evrenine dahil olacak. Echoes of Faydwer 350'nin üzerinde yeni görevle birlikte gelecek ve tüm seviyelerdeki oyuncular için yeni ekipmanlar ve kullanılabilir binek hayvanı seçenekleri yer alacak. Oyuncuların karşısına 40'ın üzerinde yeni yaratık

çıkartılacak ve 20 yeni bölgede maceralara atılabilecekler. Ayrıca Kingdom of Sky paketiyle birlikte seriye dahil olan, Achievement (başarı) sistemi de tümüyle yenileniyor ve oyuncuların karakter yeteneklerini daha detaylı organize edebilmeler sağlanıyor.



Vampirlerin gizem dolu dünyası...

The Camarilla

Kovulmuş ve karanlıkta yaşamaya mahkum edilmistik.

Lucian The Gangrel

Çoğu şeyde olduğu gibi vampirlerde de toplumsal bir sınıflanma vardır. Vampirler düşüncelerine göre kendilerine uygun tarafları seçerler. Fakat arkları seçemezler. Biz açıklamalarımıza gizlilik içinde yaşıyan Camarilla topluluğundan başlayalım. Camarilla diğer topluluklara karşı, insana en saygı duyan gruptur, fakat unutmayın, diğer topluluklara göre saygı duyan, yoksa insanlar bütün vampirler için sonuçta, gıdadan başka bir şey değildir. İlk olarak Ventrue.

Ventrue

Geleneklere bağlı, tek klandır Ventrue. Ventrue'lar dikkat çekici, kusursuz ve tehlikeli zevklere sahiptirler.



Devam ettirdikleri yarı-ölümlü hayatı, mümkün olduğu kadar rahat yaşamaya çalışırlar. Camarilla'nın lideridirler. Dikkatli, saygılı, sosyal, karizmatiklerdir.

Birçoğu sosyetenin en önemli isimlerindendir. Bu yanlır tavırları onlara ölümlü dünyanın güçlerini yönlendirip kendi istekleri doğrultusunda kullanma fırsatı verir. Ölümlüler arasına kolayca karışabildikleri için politik gücün üstünde bir monopol kurarlar. Vampir sosyetesinin düzenindeki güçleri onları çok memnun eder, hep Camarilla'nın kurucuları olduklarını iddia ederler. Camarilla politikalarını kontrol etmek için ellerinden gelen her şeyi yaparlar. Saygıları konusunda çok koruyucu ve de çok asierdir.

Brujah

Brujah klanındaki birçok vampir isyankardır, sonsuzlukta bireyselliği ararlar. Brujah'lar anarşist ve de kaos yanlısı vampirlendir. İnater, agresif, vicdansız, zahıs ve de mernametsizlerdir.

Yine de gurup olarak hareket etmeyi bilir ve de Brujah'ı çok önemli bir vampir gücü kılarlar. Birçoğu gezgin zalimlerdir, doğruları umursamadan ideallerini kovalarlar. Brujahlar çok vahşi olsa da birbirlerine çok yardım ederler, eski kavga ve kargaşalara aldirmeden birbirlerinin yaralama koşarlar. Eğer bir Brujah yardım isterse diğerleri seferber olur.

Dağınık bir tarzları vardır ve de çok nadiren resmi toplantı düzenlenir, ancak düzenlendiğinde tüm Brujah'lar gelir. Sonuçta savaşmak için kaos'u tercih ederler. Diğer Kindred'leri onları enteresan görse de onlara saygı duyar. Diğer vampirler Brujah'lara asırı tolerans gösterirler.

Gangrel

Saf görünmelerine rağmen güçlü ve savaşçı vatken bir klandır. Klan lideri bilinmemektedir ve belli bir klan düzeni yoktur. Gangrel'ler böyle şeylerle kendilerini rahatsız etmez. Kendi hallerinde zararsız görünürler ancak yapabilecekleri sonsuz ve

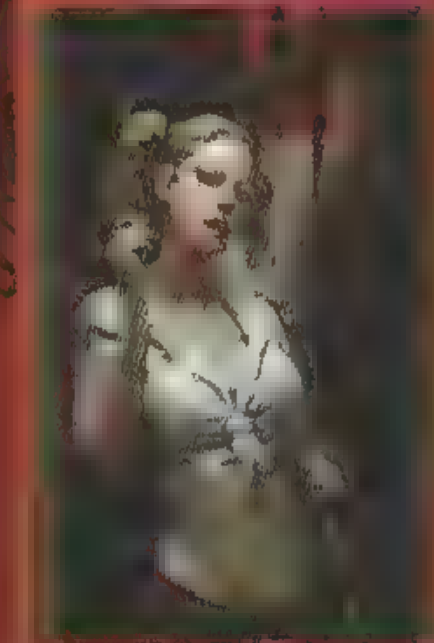
sonuçsuzdur. Ayrıca kurt adamları pek umursamazlar çünkü şekil değiştirme kabiliyetiyle varasa, kurt ve de nadiren sese dönüşürler. Sise dönüşme olayını özel, daha doğrusu bir Elder kabiliyetine sahip vampirler yapabilir. Gangrel'ler çok becerikli şekil değiştirirler ve bu sayede vahşi ormanlarda yaşayabilirler.

Diğer vampirlerin girmeye cesaret edemediği ormanların içerisinde, sonsuz ve lanetli yaşamlarını geçirenleri bile vardır. En eski klanlar arasındadır ve simdi İskandinavya ve çevresi ana vatanlarıdır.

Malkavian

Malkavian'lar Camarilla'nın en delidir. Ancak bu delilikten bilgelik doğmuş ve bu bilgelikten de güç doğmuştur. Onlara bağlı olan çoğu şey gibi kendilerini de anlamak çok güçtür.

Klan yok edici üyeleriyle meshurdur. Malkavian'lar sadistlerdir ve de insanlıktan yoksunlardır. Bu klan mensup vampirler genellikle Kindred'i şaşırtmıştır; birçok



BİLGİ

SÖZLÜK

Elder: Klanın en yaşlı, en bilge ve de en güçlü vampir.

Kindred: 1- Camarilla'ya mensup klanlar kendilerine "vampir" yerine Kindred derler. 2 - Camarilla arası akrabalık.

Embrace: 1- İnsanlıktan vampirliğin gothic dünyasına geçişin ilk bölümü. 2 - Vampir yapmak.

Sire: Bir insanı, vampir yapan kişi - Anne.

Obfuscate: Vampirler özgü özelliklerden biri; başkasının vücuduna girerek saklanmak.

Haven: Vampirler aile olan bölge.

AKKADİME

Sam Fisher bizim mahalledendi!

Ağacın arkasından bir kez daha baktı. Kızıl saçlı, kısa pantolonlu gözcü etrafa dikkatlice bakıyordu. Geri çekilip derin bir nefes aldı. Lanet olası gözcü yerinden bir metre bile uzaklaşmamıştı.

Yavaş yavaş karanlık çöküyordu. Bu belki işine yarayabilirdi ama ne yazık ki zamanı azalıyordu. Eğildi. Sessizce ağacın arkasından park halinde bulunan aracın arkasına doğru suzıldı. Kafasını kaldırıp arabanın pencerelerinden gözcüye doğru baktığında yerini terk etmiş olduğunu gördü. Yüzündeki gülümseme giderek büyüdü. Karşısındaki hata yapmıştı. Ve bunu ona karşı yapmıştı... Yerinden aniden fırladı. Başka tarafa doğru bakan gözcü onu gormemişti. Fakat sağ tarafında bir hareketlilik sezince hemen döndü ve refleks olarak koşmaya başladı. Geç kaldığını biliyordu ama yine de koşuyordu. Bir engelin rakibini yavaşlatmasını

umarak... Gözcüyü çok arkada bırakmanın verdiği rahatlıkla koşarken, havayı bir kadın sesi bozdu. "Haaassssaaaaaaan!" Bir an durakladı. Ama kendin çabuk toparlayıp elektrik direğine vardı. Sobe... Evet, sobe. Bağırdı; "Sobeeee" Kazanmıştı. Üstelik annesinin geç oduğu için eve çağırmaya başlamasından çok kısa bir süre sonra! Bilgisayarınızın başında saatlerce gizleniyormuş gibi yapacağınız, adamın birisini geçmek için bekleyeceğinize çıkın dışarı, kendinize gelin. Tom Clancy'den önce bizim mahallede kaç tane Sam Fisher hikayesi yazıldı haberiniz var mı? Tamam belki muhteşem teknolojik aletlerimiz, silahlarımız, uzaylı gibi görünmemizi

sağlayan abudık gubudık gozluklerimiz yoktu ama k mse de bizi öldürmeye çalışmıyordu. (Belki çiçeklerini ezdiğimiz için Venbi amcanın böyle bir

niyeti vardı... Yine de onun en iyi silahı bir metre on beş santim menzilli kızılçık sopasıydı.) Bilgisayarların neredeyse tüm evlere girmesiyle ve manalle



Garrett, hadi oğlum eve, karanlık oldu!
Anne dur bir ya... Daha yeni başlıyoruz...



Kendisine mahallede "Samet ebe sensin" dediğimiz günler çok geride kaldı.

Her sistemde geçerli olan oyun hileleri

Yazılım	Yazılım
1. Oyunu başlatırken...	2. Oyunu başlatırken...
3. Oyunu başlatırken...	4. Oyunu başlatırken...
5. Oyunu başlatırken...	6. Oyunu başlatırken...
7. Oyunu başlatırken...	8. Oyunu başlatırken...
9. Oyunu başlatırken...	10. Oyunu başlatırken...
11. Oyunu başlatırken...	12. Oyunu başlatırken...
13. Oyunu başlatırken...	14. Oyunu başlatırken...
15. Oyunu başlatırken...	16. Oyunu başlatırken...
17. Oyunu başlatırken...	18. Oyunu başlatırken...
19. Oyunu başlatırken...	20. Oyunu başlatırken...
21. Oyunu başlatırken...	22. Oyunu başlatırken...
23. Oyunu başlatırken...	24. Oyunu başlatırken...
25. Oyunu başlatırken...	26. Oyunu başlatırken...
27. Oyunu başlatırken...	28. Oyunu başlatırken...
29. Oyunu başlatırken...	30. Oyunu başlatırken...
31. Oyunu başlatırken...	32. Oyunu başlatırken...
33. Oyunu başlatırken...	34. Oyunu başlatırken...
35. Oyunu başlatırken...	36. Oyunu başlatırken...
37. Oyunu başlatırken...	38. Oyunu başlatırken...
39. Oyunu başlatırken...	40. Oyunu başlatırken...
41. Oyunu başlatırken...	42. Oyunu başlatırken...
43. Oyunu başlatırken...	44. Oyunu başlatırken...
45. Oyunu başlatırken...	46. Oyunu başlatırken...
47. Oyunu başlatırken...	48. Oyunu başlatırken...
49. Oyunu başlatırken...	50. Oyunu başlatırken...
51. Oyunu başlatırken...	52. Oyunu başlatırken...
53. Oyunu başlatırken...	54. Oyunu başlatırken...
55. Oyunu başlatırken...	56. Oyunu başlatırken...
57. Oyunu başlatırken...	58. Oyunu başlatırken...
59. Oyunu başlatırken...	60. Oyunu başlatırken...
61. Oyunu başlatırken...	62. Oyunu başlatırken...
63. Oyunu başlatırken...	64. Oyunu başlatırken...
65. Oyunu başlatırken...	66. Oyunu başlatırken...
67. Oyunu başlatırken...	68. Oyunu başlatırken...
69. Oyunu başlatırken...	70. Oyunu başlatırken...
71. Oyunu başlatırken...	72. Oyunu başlatırken...
73. Oyunu başlatırken...	74. Oyunu başlatırken...
75. Oyunu başlatırken...	76. Oyunu başlatırken...
77. Oyunu başlatırken...	78. Oyunu başlatırken...
79. Oyunu başlatırken...	80. Oyunu başlatırken...
81. Oyunu başlatırken...	82. Oyunu başlatırken...
83. Oyunu başlatırken...	84. Oyunu başlatırken...
85. Oyunu başlatırken...	86. Oyunu başlatırken...
87. Oyunu başlatırken...	88. Oyunu başlatırken...
89. Oyunu başlatırken...	90. Oyunu başlatırken...
91. Oyunu başlatırken...	92. Oyunu başlatırken...
93. Oyunu başlatırken...	94. Oyunu başlatırken...
95. Oyunu başlatırken...	96. Oyunu başlatırken...
97. Oyunu başlatırken...	98. Oyunu başlatırken...
99. Oyunu başlatırken...	100. Oyunu başlatırken...

ara arının artık eski güvenlikten yoksun olması nedeniyle "sokak çocukluğu" günleri ne yazık ki giderek yok o uyor. İşte bundan böyle bu sayfalarda oyunların gerçek yüzleriyle, yani sokak sürümleriy e karşılaştacaksınız. İşte Splinter Cell, Metal Gear Solid, Thief gibi oyunların gerçek yüzü Saklan(m)baç... Ne zaman ki bir mahallede park etmiş arabalar çoğa maya başlar, o zaman saklambaç zamanı gelir. Bir kişi bir direk, ağaç veya gitmeyeceğinden emin olan bir araç önünde gözlerini kapatarak

(yumarak) saymaya başlar. Diğerleri de çoktan saklanacak arı yerlere koşmaya başlarlar. Ebeğin etrafında bir yere saklanmak sa akı ğa g rer çünkü her zaman için "Önum arkam sağım solum sobe, saklanmayan ebe"dir. İlk başta ebe yüze kadar saysa da oyunun geri kalanında değişik uyarlamalarla oyuna heyecan getirilmiştir. (Ne sandınız? Her bölümü aynı bilgisayar oyunu mu bu!) Oyun, istenilen değişiklik için yeni bir ekran kartı yerine mızıkçılık çıkarmayacak

arkadaşlar arar. Mesele isteğe bağlı olarak sobelemeyi başaranlar ebe enen arkadaşlarını kurtarabilir veya iki elin on parmağı ebelenenlere seçtirilerek o andaki ebeğin seçtiği parmağa bağlanan kişi ebe haline dönüşebilir. Ve bunun gibi bir çok değişiklik oyuna muhteşem heyecanlar katabilir. (Mesela yeni "mod" lar eklenerek Kukalı Saklambaç oluşturulmuştur ki, o da başka bir hikayenin konusudur.)

Tamam, kabus, Sam Fisher gibi garip garip yerlerden sarkmadık, Solid gibi kafamızda ünlem işaretleri belirmedi veya Garrett gibi oklarımızla yanan meşalelerin bir numaralı düşmanı olmadık ama bizim de olmadık yer ere saklanma gibi yeteneklerimiz vardı;

Dal sarkar ben kalkarım: Bu saklanma metodu esnek ve zayıf arkadaşlar için geçerlidir. Bir ağacın sarkan dalının şeklinde durarak saklanır, kolaylıkla ebeyle gözleylebilir. Yine de sobelenecek mekandan uzaklaşmayan ebelerle karşı çok yorucudur

Fulda kaplanı: Arabanın lastiklerinin arkasına saklanarak aşağıdan bakıldığında görünmeyi önleyici bir metottur. Fakat ebeyi görmek için yapılan hareketle pantolonun dizleri uzun vadede nasar almaktadır.

İçi küçük fıçıcık: Çöp varillerinin bir gün önce çöp arabaları tarafından boşaltılması halinde başarıyla uygulanabilecek bir yöntem olduğu kadar anneler tarafından verilecek bir hafta sokağa çıkma yasağı da göze alınmalıdır.

Kapıcılar kralı. O anda oyunu izlemekte olan bir büyüğün (genel olarak kapıcı) arkasına saklanarak onunla bir oturma sanatıdır. Genelde saklanılan kişinin niyar gibi sırtışından yeriniz

ortaya çıkar.

Yalancının mumu: Oyunun bitmesine yakın ebeğin yumduğu bölgenin arkasına saklanılır ve ebe biraz uzaklaştıktan sonra sobelenir. Nerede saklandığı sorulduğunda da başka yerler göstererek nakli çıkmaya çalışılır. Kimse görmezse rahat bir nefes alınabilir fakat genelde onun yerine mızıkçılık unvanı alınır. Tabii bunların dışında yazılacak daha birçok şey var ama saklambaç, yazılarak bitecek bir oyun değil; yaşanarak keyfinin çıkarılması gereken bir oyundur.

K. Hasan Tunçağ
bolord@hotmail.com



Hayal ve gerçek arasında sıkışan notalar

FRP ile müzik arasında bir ilişki mi var?

Birçok FRP tutkununun müzikle amatör ya da profesyonel olarak ilgilenmesinin şans eseri olmadığını düşünüyorum. FRP oynatmakla beste yapmak, FRP oynamakla gitar çalmak gerçekten birbiriyle ilintili mi?

Ankara'dan bir alternatif rock grubu Doksanaltı (96). Grubun vokalisti Oykun Öztürk'ün aynı zamanda bir FRP tutkunu olduğunu bildiğim için yakalamışken bırakmak istemedim. Hem müzisyen hem de bir FRP ustası olmak tesadüf müdür?

OYUNCU

Sorulabilecek ilk ve en basit soruyu soralım. FRP hayatına nasıl girdi? Bir yerlerde okudun ve ilgini mi

çekti? Yoksa örnek alınan birinin etkisi mi? Ya da hep var mıydı bir şekilde hayatında?

Ö.Ö: 1995 yılında çaldığım grubun davulcusunun tavsiyesiyle başladım FRP'ye ben. İlk başlarda oyuncu olarak tabii ki. Ondan sonra da koptum gittim...

OYUNCU

Demek ki uzun zamandır müzikle ilgilisin sen. İlk nerde nasıl başladın profesyonel olarak?

Ö.Ö: Profesyonel olarak dersek eğer 1995 yılında Ankara'nın ilk büyük Alternative Ways konserinde Heresy adlı punk rock grubuyla verdiğim konserle başladı. Ama 1993'ten beri gitar çalıyorum.



OYUNCU

Alternatif bir rock grubu olan Doksanaltı nasıl başladı peki?

Ö.Ö: Doksanaltı Hacettepe Üniversitesi'nin Beytepe Kampüsü'nde 2000 yılındaki bahar şenliği sırasında kuruldu. Bir rock grubunun

konserini izlerken elektro gitar ve back vokallerdeki arkadaşımız Onur'la "biz niye yapmıyoruz böyle bir şey" dedik, nitekim yaptık da!

OYUNCU

Peki FRP'ye dönelim yine... Nasıl vakit ayırıyorsun?

Ö.Ö: Aslında gerçekten de vakit isteyen bir olay FRP! Yani bir seans oyunun minimum 4 - 5 saat sürdüğünü düşünürsek. Ama ben gerçekten oynamaktan da oynatmaktan da büyük keyif alıyorum. Hele ki bir de iyi role playing dönuyorsa oyunda, gerçekten o an yapabileceğim daha iyi bir şey düşünemiyorum ve de bu yüzden vakit hiç sorun olmuyor. Zaten kaybedilmiş bir vakit de olmuyor bu.

BİLGİ

GRUBUN HİKAYESİ

Oykun Öztürk 1979 yılında Ankara'da doğmuş ve 14 yaşından beri de gitar elinden düşürmemiş. Bir gün bir festival zamanı çimenlerin üzerinde otururken gitarın ve müziğin kendi işi olduğunu karar veriyor. Önce yanındaki adama sonra da zamana bakıyor. Sene 2000, akılda kalıcı bir zaman ve Onur Mutlu müziği paylaşmak için en uygun kişi... Tanıştıktan ilk yılın şerefine grubun adını da Doksanaltı koyuyorlar. www.doksanalti.com



OYUNCU

Sen bir Dungeon Master'sın.. Nasıl oldu da bir Dungeon Master oldun? Oyunlara sürekli katılarak mı?

Ö.Ö: Yani aslında biraz öyle denilebilir! Yaklaşık 3 - 4 yıl sadece oyuncuydum. Ardından karar kitapların alıp okumaya başladım. O zamanki DM'min de yardımlarıyla birkaç amatör oyun oynatma girişiminde bulundum. Tabii sonrasında anladım ki yaratıklar aracılığıyla oyuncular öldürmek, oyuncu olup yaratıklar tarafından öldürülmekten çok daha keyifli, bir anda DM oluverdim :)

OYUNCU

Son zamanlarda oynattığın FRP oyunları neler?

Ö.Ö: Ben aslında 2nd Edition'a sadık bir Dungeon Master'im! Hala 3rd Edition'a da sadığım ve 2nd Edition'da da oynatıyorum. Özellikle "Die Vecna Die" adlı 2 ayrı partiye oynatıyorum. Bir de "Call of Cthulhu" adlı merak sarmış durumdayım. En yakın zamanda "Call of Cthulhu" oynatmaya da başlamayı düşünüyorum...



OYUNCU

Bütün bu saydıkların, zaten piyasadaki oyunlar. Kendin oyun yazar mısın peki?

Ö.Ö: Ben aslında çok ender birkaç tane dışında oynattığım oyunların senaryolarını kendim yazıyorum! Yani kendi oyunlarımı oynatıyorum...

OYUNCU

Kendi yazdığın oyunlar mı?

Ö.Ö: Evet yazdığım oyunların çoğu "Ravenloft"ta geçer! Nitekim ilk Dungeon Master'ımın söylediği bir laf vardır; tılkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkçü dükkanıdır ve kürkçü dükkanı da Ravenloft'tur. Sanırım benim durmum da böyle...

OYUNCU

En sevdiklerin neler peki bu FRP dünyasında?

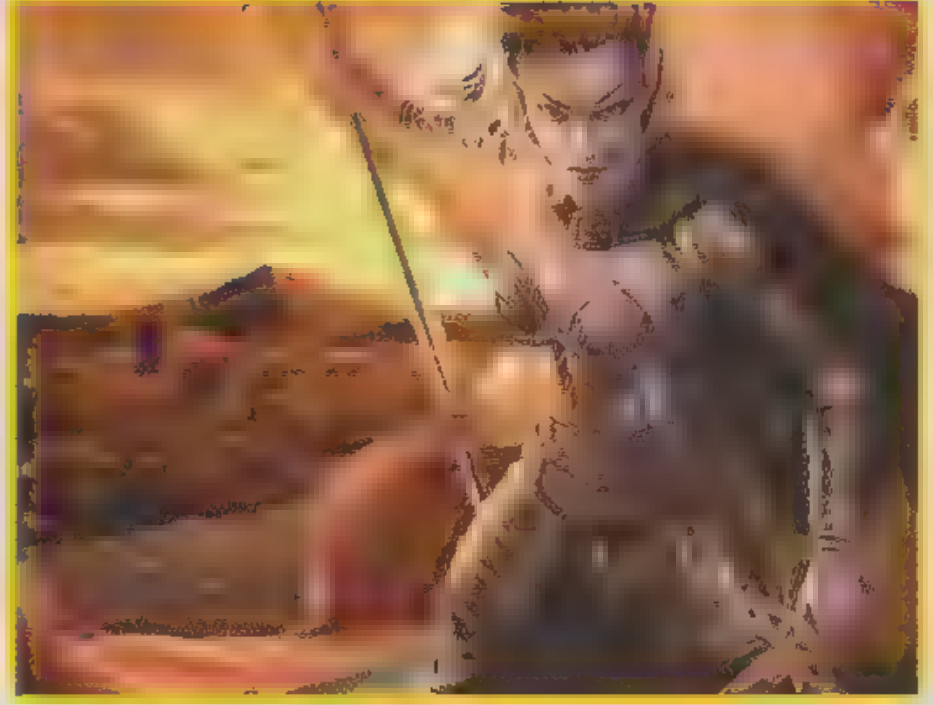
Ö.Ö: En sevdiğim karakter Barov'a'nın Master'ı olan "Strahd Von Zarovich"tir! Hikayesini ve karakterin gerçekten çok severim. Bir efendi diyebiliriz herhalde her Master için...

Ad&D dünyasındaki favori mekanım ise Ravenloft'dur.

OYUNCU

FRP nasıl bir dünya peki? Müzikle bunu bir yerlerde kesiştirebilir misin?

Ö.Ö: Şimdi FRP oynarken ya da bir karakteri oynatırken aslında hayatta yapamadığın bazı şeyleri gerçekleştirme şansını buluyorsun. Yani FRP ve Ad&D dünyasında aslında gerçek hayatta olamadığın kişi oluyorsun ve yapamadığın şeyleri yapabiliyorsun! Bir bakıma gerçek dünyadan bir anlığına uzaklaşmak gibi! Müzik de tıpkı buna benziyor...



OYUNCU

Bu kendi oyunlarını yazman FRP dünyasında, onları oynatman bana müzikle çok paralel seyrediyormuş gibi geliyor. Değil mi?

Ö.Ö: Aslında şu bakımdan paralellik gösteriyor. Biz grupta cover yapmaktan çok hoşlanmıyoruz. Daha çok kendi bestelerimizi çalışıyoruz çünkü kendi yaptığın bir şeyerin insanlar tarafından beğenildiğini görmek diğerinden daha keyifli. Aynı şey FRP için de söyleyebilirim. Dedğim gibi her zaman için kendi yazdığım oyunları oynatmayı TSR'ın kitaplarına tercih ederim! Tanıdığım birçok DM de benimle aynı görüşte bu konuda.

OYUNCU

FRP yaşam tarzını etkiler mi? Düşünce şeklini ya da bakış açını yönlendirir mi?

Ö.Ö: Yaşam tarzımı direkt olarak etkilediğini söyleyemem. Ama dolaylı olarak oyun saatlerinin geç olması uyku saatlerini etkilediğinden bir şekilde etkilemiş oluyor. Düşünce şekliniye şu şekilde etkiliyor: Dungeon Master olunca oyuncudan gelecek her soruya cevabın olmalı ya da bir şeyler uydurabilmelisin

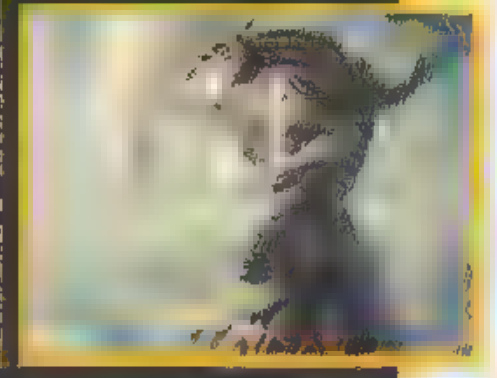
Yine oyuncunun yaptığı beklenmedik bir hareket sonrası anında durumu toparlaman gerekli. Bu da sanırım biraz daha çabuk karar verebilme yönünden bir artı getirebilir.

Fatma ARSAN
fatmaarsan@gmail.com

BİLGİ

FRP VE MÜZİK

Yıllık kendi başına üslupunu başlatmışken bir anda bir adım daha öteye geçiyor ve fantastik dünyayla tanışıyor Öyküm Öztürk. Önceleri sadece oyuncu olarak katılırken bir süre sonra grup için de çalışmaya başlıyor. Grupla paralel FRP dünyasında da çalışmaya yoğunlaşıyor. Böylece melodileri diğer yansıysa oyunlar yönetir hale geliyor. Her ikisinde de Öyküm Öztürk'ü buluyoruz.



Masa başında oynanan FRP tadında



Son zamanların en başarılı MMORPG başlıklarından biri.

BİLGİ

AMAÇLANAN

FRP dendiğinde ilk aklı gelen isimler, tabii ki tüm FRP oyunlarının temelini oluşturan Dungeons & Dragons ve muhteşem dünyası Forgotten Realms'tır. Turbine firması D&D Online: Stormreach'in çıkacağını açıkladığındaysa ilk yaptığım, evdeki D&D kutusunu açmak oldu. Emektar D&D kutusunu açtıktan sonra ThieP'imle ilgili aldığım notlara göz attım, çizdiğim eski püskü bir haritayı inceledim, 20 köşeli zarı birkaç kez yuvarladım ve

eski ekibimle Forgotten Realms'te geçirdiğimiz heyecan dolu saatleri bir kez daha hatırladım. Bu arada sürekli kafamı kurcalayan bir soru vardı; oyunun çıkmasını nasıl bekleyecektim?

Dungeons & Dragons ismi büyük bir beklenti yarattığı için oyun daha çıkmadan üzerinde çok konuşuldu. San Francisco'da oyunun planlaması hakkında yapılan ilk tanıtımlarda oyunun ana tasarımcılarından biri olan Ken Troop'un yaptığı

açıklamalar beni daha da heyecanlandırmıştı. Ken Troop oyunun tamamen D&D kuralları üzerine kurulacağını ve bu kurallara katı bir şekilde bağlı kalacağını söylüyordu. Tabii bu turden açıklamalar heyecanımızı daha da arttırır nitelikteydi, sabırsızlığımız had safhaya ulaşmıştı. Derken nihayet geçtiğimiz aylarda oyun piyasaya sürüldü, tabii derhal koşup bir şekilde oyunu alıp, hızla bilgisayarıma koştum ve oyunu başlattım.

Hemen bir ön bilgi



KÜNYE

MMORPG
Turbine
Atar
www.ddo.com
2 GHz işlemci, 512 MB RAM, donanımsal T&L destekli 128 MB ekran kartı, 5 GB sabit disk alanı.

SEYİRCİSİNİZ + DÜNYA GÖRÜŞMELERİ + SÖZLEŞMELER + F&P İZLENİ + İZLENİMEKÇİLERİ



hermemiz gerekirse, D&D
Online Forgatten Realms
zerine Eberron adındaki yeni
evrende geçiyor.
Forgatten Realms'in
olmaması yüzünden hayal
kırıklığına uğrayacak kişilere
tek sözüm Eberron'un ve
unun geçtiği asil şehir olan
Stormreach'in çok etkileyici
er olduğu. Detaylara
meden önce oyunla ilgili
zı diğer bağilere de
necek olursak. Oyunun
kak ki WoW ile
enmesini bekleyenler
e, bu beklentileri
rmek adına iki oyunun
den çok farklı
unu söylemem

WoW, D&D'ye karşı

Örneğin bu iki oyun arasındaki farkları, daha önce WoW'dan alışık olduğumuz ve D&D'da yer almayan unsurlar, örneğin m. Hepsinden önce, WoW'da crafting yoktu. Crafting yok. Buna bağlı olarak Auction House ve diğer özelliklerle ticaret yapma gibi şeyler de yer almıyor. Geniş bir alanın yolculuklar için olması gibi bir durum da

söz konusu değil. PvP yani diğer oyuncu karakterlerle dövüşme imkanı bulunmuyor. Hatta görevler sırasında kendi takımınızda olan insanlar dışında başka bir oyuncuya rastlama şansınız da yok. Bunlara ek olarak oyunu kendi başınıza oynamak isterseniz, yani tek başınıza bir Dungeon'a (zindana) girmek istiyorsanız, bu konuda çok fazla imkanınız bulunmadığı şüphesiz. Nitekim solo oyun, yani tek başınıza bir Dungeon'a girmeniz sadece bir fantezi. Bunların tümünü incelememin geri kalanında daha detaylı olarak anlatacağım

Mekansal özellikleri

Stormreach şenri nispeten küçük bir yer ve diğer oyunlara göre daha az sayıda oyuncu bulunduruyor. Bu durum belki bir dezavantajmış gibi görülebilir fakat oyunun yapımcıları bu durumun özellikle bu şekilde ayarlandığını açıkladılar. Benim gözlemlerim sunucudaki oyuncu sayısının az olmasının oyuncuların

birbirini çok daha çabuk tanımlarına ve daha samimi olmalarına yol açtığı. Bunun dışında küçük topluluklarda insanların birbirlerine karşı daha dikkatli ve seviyeri olduğunu gördüm. Ayrıca kendinize bir takım bulma veya takımınıza bir oyuncu bulma çok daha sistemli ve kolay bir hale getirmiş. WoW'da bu işlemleri yapabilmek için, ana şehirlerde, ki genellikle bu en kalabalık şehir olan Ironforge'da yapılmakta, ilgili sohbet kanasından sürekli olarak isteğinizi tekrartamanız gerekiyor. Bir takım kurabilmek, ki özellikle bazı spesifik instance'lar gerçekten onlarca dakikanızı alabiliyor. Tam takımı kurduk derken, gruptan ayrılan kimi oyuncular yüzünden işlerin bozulması da olası. Dungeons & Dragon Online'daysa tek yapmanız gereken "O" (varsayılan ayarlara göre) tuşuna basıp bir takım aradığınızı (looking for a group) belirtmek. Bunu yaptıktan sonra başınızın üzerinde bir takım aradığınızı belirten özel bir ikon oluşuyor, aynı zamanda takım arayanlar listesine de ekleniyorsunuz. Takım ararken neler yapmak istediğiniz gibi açıklamaları da belirtme imkânınız var. Benzer bir şekilde, takım lideriyseniz takım üyeleri de arayabiliyorsunuz ve bu sistem de benzer şekilde çalışıyor. Oyna başlar

BİLGİ

KARAKTERİMİZİ YARATIYORUZ

başlamaz kendimize hiç zorlanmadan bir takım bulabildiğimizi de hemen ekleyeyim. Konuştuğumuz diğer arkadaşlar da daha ne olduklarını anlamadan bir takıma girebildiklerini söylediler.

İlk adımlarımızı atıyoruz

Macera daha önce bu oyunu oynamamış ve tecrübesiz oyuncular için tasarlanmış bir alanda başlıyor. Bu bölgede gene komutlar, savaş, büyü, gizlenme ve iyileştirme gibi konularda bilgi veriliyor.



BİLGİ

ÖLÜM

Warforged'lerin iyileştirilmesi için rahiplerin (cleric) yerine büyücülerin (mage) devreye girmesi. Şunu da hemen belirtiyim rahipler oyunda büyük öneme sahipler, nitekim diğer bazı oyunlardaki gibi sağlık kendi kendine artmıyor. Rahipler aynı zamanda ölen oyuncularını yeniden hayata da döndürebiliyor.

Oyuna aşına olanlarsa bu bölümü geçerek şehir merkezine geçip burada onları bekleyen ürkütücü rakipleriyle karşılaşma imkanına da sahip.

Oyun gerçekten de klasik D&D kurallarına uyularak yapılmış, dövüş kuralları klasik D&D 20 köşeli zar (d20), zırh ve darbe sistemine dayanıyor. Irklar da alıştığımız ve hepimizin sevdiği D&D ırkları ve sınıfları. Oyunun Eberron'da olmasından dolayı yeni bir ırk seçeneği de eklenmiş; bu yeni ırk tahta ve altın golem'lerden oluşan Warforged ırkı. Warforged'la ilgili bir farklılık, yaralanmaları yani zarar görmeleri durumunda iyileştirilmek (heal) yerine tamir edilmeleri gerektiği. Bu sebeple bilinmesi gereken

önemli bir konu Warforged'lerin iyileştirilmesi için rahiplerin (cleric) yerine büyücülerin (mage) devreye girmesi. Şunu da hemen belirtiyim rahipler oyunda büyük öneme sahipler, nitekim diğer bazı oyunlardaki gibi sağlık kendi kendine artmıyor. Rahipler aynı zamanda ölen oyuncularını yeniden hayata da döndürebiliyor.

Grafikler üst düzeyde ama...

Oyunun grafikleriye tek kelimeyle mükemmel, öldükten sonrasını saymazsak tabii ki. Karakterler, kullanılan eşyalar ve genel olarak ortam çok etkileyici. Etkileyici grafiklerin doğal olarak bir bedeli var, sizlerinde de tahmin edeceği gibi yüksek sistem gereksinimleri ve iyi bir grafik kartı. Bu yüzden oyunun minimum sistem gereksinimlerinde her ne kadar 64 MB'lık bir grafik kartının gerektiği söylenmişse de böyle bir grafik kartı kullanırsanız oyunun birçok özelliğinden

feragat etmeniz gerekiyor. Yine de birçok ayarın yapılabilmesi ve her bir ayarın ne işe yaradığıyla ilgili açıklamaların verilmesi farklı donanımlara sahip geniş bir oyuncu yelpazesinin oyundan zevk almasını sağladığından iyi düşünülmüş. Müzik ve ses efektlerinin de son derece güzel olduğunu belirtmeden geçmeyelim. Ancak bazı durumlarda etrafta bu sesleri çıkarabilecek herhangi bir şeyin bulunmaması garip tabii :) Bunu özellikle tavernada gözlemledik, bazen etrafta çok az insan varken çıkan onca sesin, saatlerce oynadıktan sonra karnımdan gelen gürültüler olup olmadığını anlamaya çalıştığım da oldu :)

Dövüş mekanizması ve savaş taktikleri

Oyunun savaş tarzı alıştıklarımıza göre biraz daha farklı ve itiraf edeyim ilk denemelerimin çoğunda hemen yere serildim. Dövüşler gerçek zamanlı ve bu sebeple rakibinizi ve birçok durumda da rakipler silsilesini alt etmek için saidirileri bertaraf etmeniz, gelecek kötü darbelerden muthiş zamanlamalarla kaçmanız ve bu sırada rakibe ölümcül darbeler indirmeniz, büyüler yapmanız ve de hop oturup hop kalkmanız gerekiyor. Deneyiminiz arttıkça ve seviyeniz (leve'iniz) yükseldikçe kombinasyon (combo) vuruşları da yapmaya



başlıyorsunuz. Daha önceden oyunun takım üzerine kurulduğunu belirtmiştim. Burada tekrar belirtmek istiyorum, takımınızdaki farklı karakterlerin farklı yeteneklere sahip olması, kendi içinizde sağlam stratejiler geliştirmenizi gerektiriyor. Daha önceden de başka oyunlarda büyücü veya rahiplerin savaşlarda arka planda kaldıklarını, dövüşçülerin cansiperane bir şekilde ön saflarda çarpıştıklarını veya hırsızların savaş içerisinde sinsilikler planladıklarını görmüştük. Fakat bu oyunda bu tip stratejiler çok daha önemli bir hale gelmiş durumda. Her namlenin büyük bir kargaşanın içerisinde iletişim ve koordinasyon halinde yapılması gerekiyor. Örneğin bir büyücü arka saflarda büyüsünü hazırlarken, ellerinde kalanlar bulunanlar takımın geleceği için büyücülerini siper etmek zorundalar. Bu sırada aradaki küçük bir boşluktan yararlanan bir hırsız, rakiplerden birisini arkadan bıçaklamaya çalışacaktır.

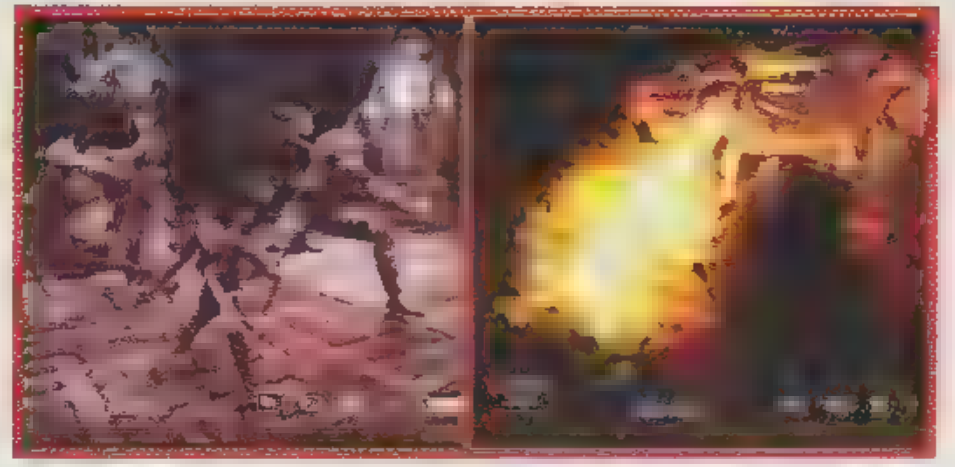
Sesli İletişim İmkani

Ben oyunu oynarken kulaklık - mikrofon kullandım ve çok yararını gördüm, uzakta bulunan bir başka arkadaşınızın da sizinle aynı heyecan içerisinde "koooş, kooooş..." diye bağırması oldukça eğlenceli ve bir o kadar da motive ediciydi. Ki burada oyun içi sesli iletişim mekanizması önemini göstermekte. D&D de "Teamspeak" gibi herhangi bir üçüncü parti yazılıma ihtiyaç duymaksızın, takım arkadaşlarımızla sesli iletişim imkanına sahip oluyoruz. Ayrıca sistemin son derece başarılı çalıştığını ve gecikme zamanlarının da oldukça düşük olduğunu belirtmemiz gerekir. Kağıt kalemle oynadığımız FRP'lerden ka ma bir

alışkanlık mı bilmiyorum ama savaşlar sırasında düşmanları korkutacak, dostların yüreğineyse su serpecek sesler çıkardığımı itiraf etmem gerekiyor. Bu yüzden siz mikrofon ve kulaklığı unutmamaya gayret edin. Tabii takımınızda herkes kulaklık ve mikrofon kullanmıyorsa mesa, satırlarına bakmayı da unutmayın, zira insan rahatlığa alışınca unutabiliyor ve sonuç olarak bir bakıyorsunuz ki takımınızdan insanlar kaybolmuş.

Deneyim mekanizması

Ayrıca oyunda XP yani deneyim puanı kazanmak için diğer oyunlardaki gibi sürekli bir rakip bulup, bu rakibi öldürerek başarıya ulaşma şansınız çok değil. Oyunda asıl deneyim bir zindanı veya görevi tamamıadktan sonra veriliyor. Aynı zindana tekrar girebiliyor ve görevleri üst üste alabiliyorsunuz. Ancak bu zindan ve görevleri tekrarladıkça aldığınız XP oranı düşmekte. Bence bu da oldukça olumlu. Benzer diğer oyunlarda siz de yapmışsınızdır ya da başka oyuncuların yaptığına şahit olmuşsunuzdur, yüksek XP veren bir yaratık bulunduğunda saatlerce bu yaratık durmadan öldürülür ve bu yolla XP alınırdı. Fakat bu şekilde oyun gittikçe sıkıcı ve anlamsız olmaya başladı. Her ne kadar sıkıcı ve anlamsız olsa da kimse de bundan pek vazgeçemez. İşte D&D'de buna imkan vermiyor. Daha çok bulunduğunuz zindanı nasıl geçeceğinize, karşılaştığınız bulmacaları nasıl çözeceğinize odaklanıyorsunuz. Bu da gerçekten oyuna daha fazla heyecan ve anlam kazandırmış. Size şunu da belirtmem gerekir, oyunda ulaşabildiğiniz en üst level



10 olarak ayarlanmış. Oyunun tasarımcıları neden en yüksek level'in 10 olduğu konusunu da aynı şekilde açıklıyorlar; oyun planlanırken bir level ve XP çılgınlığı yerine, daha çok oyunun ve maceraların kendisi ön plana çıkarılmaya çalışılmış.

Sonuç olarak

D&D Online hakkında daha sayfalar dolusu yazı yazılabilir. Özetlemek gerekirse oyun genel olarak güzel ve eminim benim gibi düşünen insanların sayısı bir hayli fazla olacaktır. Yine de internetteki yorumlara baktığımda oyun hakkında birbirinin zıddı birçok şey gördüm. Genel olarak da yorumlar oyunun ya çok güzel olduğu veya çok kötü olduğu şeklinde. Benim bu konudaki düşüncem oyunu WoW beklentileriyle almış olanların, oyundan çok zevk almamış oldukları. Daha önce de söylediğim gibi D&D Online tamamen D&D kuralları üzerine oturtulmuş ve oyundan alacağınız zevk de oyundan ne beklediğinizle ilişkili. Eğer D&D'yi benim gibi eskiden beri kağıt üzerinde oynadıysanız zaten bu oyunu almadan geçeceğinizi tahmin edemiyorum. Fakat yeni bir D&D oyuncusu olacaksanız bu oyun size bir grup arkadaşla internet üzerinde heyecanlı, eğlenceli, geyik ve muhabbet dolu günler ve geceler anlamına gelebilir.

Ercument Yılmaz
mr.ercument@gmail.com

BİLGİ

KÜÇÜK OYUN DÜNYASI

Her WoW'da farklılıklar konuları tartıştığımız gibi, Eberron'un WoW dünyasına göre daha küçük bir şekilde tasarlanmış olması. Aslında burada tam anlamıyla küçük tabiri kullanmamız da çok doğru olmayacaktır. Sadece geniş arazilerde tek başınıza uzun süreler, kimseyle karşılaşmadan yürümeye gibi bir durum söz konusu değil. Zaten oyun yoldan geçen diğer oyuncularla etkileşim yapmak yerine, bir takım oluşturup beraber maceralara atılmak üzerine kurulanmış durumda.



SONUÇ



Eğlenceli dövüş sistemi, oyun içi iletişim, parti arama ve kurma.



Meslek, ticaret ve auction house yok.

➔ %89

Sadece güçlüler ayakta kalabilir

Auto Assault

Savaş, kaos ve ölümden başka bir şey yok...

Son birkaç yılı gözden geçirdiğimizde MMO, yani geniş kapsamlı online multiplayer oyunlarına doğru eğilimin son derece hızlı bir ivmeye sahip olduğunu görebiliriz. Henüz 2000'in başlarında, kalabalık oyuncu kitlelerine sahip ciddi online oyunların sayıları iki elin parmaklarını bile geçmezken, artık sürekli olarak yeni ve fark başlıklarla karşılaşmamız mümkün oluyor. Geniş bant internet bağlantılarının yaygınlaşması ve dolaylı olarak da erişim ücretlerinin düşmesi bunun ilk sebebi. Artık eskinin dial-up bağlantılarına çakılı, kimi zaman işkence halini alan oyun seansları sona erdi. Geniş bantın nimetleriyle doğru orantılı, çok daha kapsamlı oyunları düşük ping

süreleriyle oynayabilir kıvama geldik. Tabii ki bu oyun yapımcıları için büyük bir hareket kolaylığı sağlamakta. Bir diğer etken, paylaşmanın verdiği keyiften olsa gerek, oyuncu profilinin bu paylaşımlı oyunlara doğru yönelmesi.

Sosyal bir varlık olduğumuz için, hangi oyun severle sohbet edecek olursanız, bir şekilde oynadığı oyunu, oyun içinde hissettiklerini veya yaşadıklarını sizinle paylaşmak istediğini görürsünüz. Her ne kadar kimilerine göre bilgisayar oyunları, insanları asosyal yaşama sürükleyen bir etken gibi gösterilse de, bizim görüşümüze göre oyuncular tümüyle farklı bir boyutta uzlaşan, sosyalleşen kişiler. Doğal olarak da aynı anda,

aynı duyguları, kendisi gibi düşünen başkalarıyla yaşayabilmesine imkan sağlayan online oyunlara çok daha kolay bağlanabilmeleri mümkün olmakta.

Online arenası gerçekten çok kızışmış durumda ve dedik ya firmalar biraz da farklı oyunlar ortaya atarak büyük pastadan kendilerine pay çıkartma hedefindeler NCSoft firması da bunlardan biri, ki özellikle son birkaç yıla bakıldığında firmanın

KÜNYE

MMORPG
NetDevil
NCSoft
autoassault.com
1.6 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0 uyumlu 128 MB ekran kartı, 10 GB sabit disk alanı.

BİLGİ

ONLINE OYUN SEKTÖRÜ

Online oyun sektörü, son yıllarda dünya genelinde en hızlı büyüyen pazarlardan biri haline geldi. Özellikle MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) türü, oyuncu kitlelerini büyük ölçüde çekti. NCSoft, bu sektörde önemli bir oyuncu ve Auto Assault gibi oyunları piyasaya sürdü. Oyunun, yüksek kaliteli grafikler ve yoğun savaş mekanikleri ile dikkat çektiği belirtiliyor. Sektörün geleceği, teknolojik gelişmeler ve oyuncu talepleriyle şekillenecek.



gerçekten MMO türünü
kılı bir boyutta ele aldığını
anlarız. Firma özellik e
dünyasında
dünden uzak
ca şıyor ki City of
Sands Wars (özellikle
çünkü aylık üyelik
söz konusu değil),
la Rasa ve son olarak
Auto Assault gibi başlıklar
bunun bir göstergesi
konumunda. Yaptıkları iş
gerçekten riskli, nitekim
online oyuncular bazı klasik
unsurlar konusunda son
derece muhafazakar
davranabiliyorlar. Buna
rağmen firma çizgisinde
kararlı adımlarla ilerlemekte

Farklı bir MMO

Asıl konumuza yani Auto
Assault'a dönecek olursak.
Dedik ya tümüyle farklı bir
oyun diye. Hepsinden önce
bu oyunda bir araç kontrol
etmekteyiz, diğer oyunlardan
alışık olduğumuz gibi bir
karakter değil. Aslında tabii
ki oyunda bir karakterimiz de
var, ama bu aracın içindeki
kişiyi temsil etmekte. Adeta
aracın koltuğuyla
bütün eşmiş bir şekilde oyun
başlangıcı ve şehir
merkezlerinde geçirdiğiniz
kisa zamanlar dışında, direkt
olarak aksiyonun içinde
göremeyeceğiniz bir karakter.
Aksiyon bölümündeyse
seçtiğiniz karakter sınıfına
bağlı olarak değişik özellik ve

görünürlere sahip olabilen
bir araba yer almakta. Belirli
sürüş dinamikleriyle, bir
anlamda şoförlük
kabiliyetleri isteyen bir
oyun sunuyor. Aynı
zamanda, savaş ortamı söz
konusu ve bu aracınızda
çeşitli silah seçeneklerin z
var. Bir taraftan aracınızı
kullanırken diğer taraftan da
rakiplerinizle savaşmanız
gerekmekte. Yine de standart
MMO unsurları tümüyle terk
edilmiş, mesele hasar
mekanizmasında klasik zar
sistemi hala geçerli. Bunun
bir diğer anlamı, ne kadar iyi
nişan aldığınızı düşünürseniz
düşünün, rakiplerinizi
iskalama riskinin zın
bulunduğu.

Hikaye

Oyunun işleyişinde belki
çok fazla yere sahip
olmamasına rağmen NCSoft

hikaye üzerinde bir hayli
durmakta. Nitekim kullanım
kılavuzunun yaklaşık dörtte
birlik kısmı, ırklara ve
hikayelerine ayrılmış.

Kısaca özetlemeye
çalışacak olursak, olaylar
yıllar önce uzaylı bir ırkın
atmosferik ve çevresel olarak
kendi yaşam formlarına
uygun bir ortam yaratmak
amacıyla dünyamıza yeşil
çamurumsu bir madde
göndermesiyle başlıyor. Bu
madde insanlar da dahil, tüm
yaşamın dengesini bozacak
ve çeşitli mutasyonlara sebep
olacaktır. Değişimden
etkilenmeyen insanlar,
mutantların bazı sıra dışı
güçler kazandığını görür ve
kendileri için tehlikeli
olacaklarını düşünürler.
Mutantlarla savaşmaları için
Biomeks adında cyborg
savaşçılar yaratırlar. Ancak
zamanla bunun da işe

yaramadığını görecektir ve son
çare olarak yer altında
kendilerine yaşam üniteleri
hazırlayıp, tüm kitle imha
silahlarını dünya üzerinde
kullanmaya karar verirler.
Aradan uzun yıllar geçer,
yeryüzünün koşullarının
düzeldiğini düşünen insanlar,
saklandıkları yerden çıkar.
Ancak görürler ki, Mutant ve
Biomeks'lerden de
kurtulanlar olmuştur. Artık 3
ırk arasında, dünyanın
hâkimiyetini ele geçirebilmek
için kıyasıya bir ölüm kalım
mücadelesi başlamıştır.

YORUM

MAD MAX ESİNTİLERİ





İrk ve karakterler

Hikayeden de anlayacağınız üzere, oyunda 3 farklı ırk seçeneğine sahip durumdayız. Her ırkın kendine has bazı özellikleri ve yetenekleri bulunmakta

Ayrıca bu farklı ırk yeteneklerinin yanı sıra seçeceğimiz karakter sınıfına bağlı olarak değişik özellikler kazanabilmeniz de mümkün. Her ırk için 4'er farklı karakter sınıfı yer alıyor. Aslına bakıldığında, bu karakter sınıfları bir anlamda sadece isimsel ve bazı özel yetenek değişiklikleri dışında tümüyle aynı formül üzerine kurgulanmış. Örneğin klasik MMO'ların savaşçı sınıfı Auto Assault'ta, Mutantlar için Champion, İnsanlar için Commando ve Biomek'ler için Terminator adıyla ele alınmış. Başlangıç istatistikleri aynı fakat, bazı özel yetenek farklılıkları yer almakta. Oynanış açısından da, karakter sınıflarının ırklara göre herhangi bir ayrı özelliği yer almıyor. Aslında firma, her 3 ırkın karakter sınıflarının oynanış özelliklerine de bazı özel unsurları ekleyebilmiş. Bu haliyle oyunu hangi ırkla oynadığınız, sadece dış görünüş ve bazı ırksal yetenek farklılıklarıyla kısıtlı.

Tek başına oynamayı sevenlere

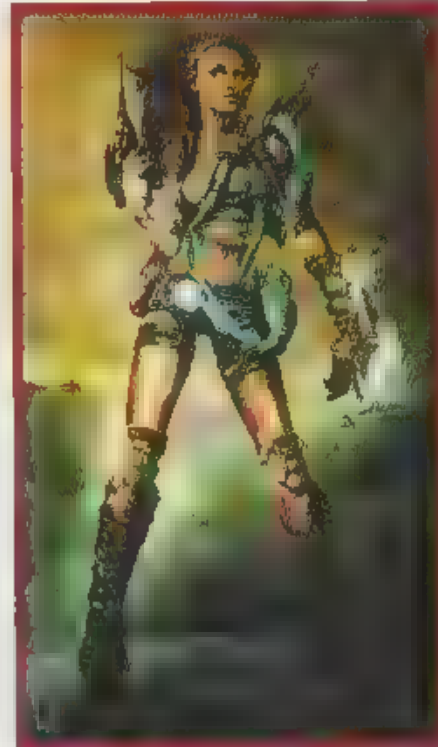
Auto Assault, biraz fazlaca solo oyun üzerine kurgulanmış bir başlık. Aslında şu aşama için, büyümesine bir düzene sahip olması gerçekten sevindirici. Nitekim test sürecimiz

boyunca, ne bilelim bir WoW'dan veya Guild Wars'tan alışık olduğumuz gibi yüzlerce oyuncuyu etrafımızda göremedik, henüz oldukça sınırlı bir oyuncu kitlesine sahip. Eğer solo oynanışa bu denli açık olmasaydı, herhalde oyun içerisinde ilerlemek mümkün olamazdı. Aslında burada bir çelişki söz konusu, madem tek başına rahat oynanabilen bir işleyişe sahip, neden çoklu oyun olarak ortaya atıldı? Oyunun özellikle PvP görevleri ve unsurları bunun en güzel cevabı.

Örneğin oyunun başlarında size bir görev verilmekte. Aslında bu görev sadece size değil, sizin gibi 3 kişiye daha veriliyor. Görevi aldıktan bir süre sonra bir mesaj alıyorsunuz, bir dakika

içersinde belirlenen noktada olmanız isteniyor ve ardından diğer 3 rakibe karşı bir yarış içerisinde buluyorsunuz kendinizi; kuralları olmayan her türlü hilenin ve pisliğin mübah olduğu bir yarış. Kazananıysa ciddi güzel hediyeler ve deneyim puanı beklemekte. Gerçekten eğlenceli anlar yaşatabilecek bir unsur

Yine bazı zor görevlerde, beki warrior ve healer gibi sabit sınıflar için çok problem yaratmayacaktır ama örneğin Bounty Hunter gibi bir hibrit sınıf seçerseniz, kendinize bir parti veya en azından bir yoldaş bulmanız gerekmekte. Aslında parti kelimesi yerine oyunun ruhuna sadık kalarak konvoy terimini kullanmamız gerekir. Ancak yine şu aşamada, her koyun kendi bacağından asılır kıvamında, oyuncular bir şekilde kend



SONUÇ



Farklı oynanış özellikleri, arka plan hikayesi sağlam, solo oynanabilirliği, gelişmiş meslek ve ticaret unsurları, hoş grafikler.



Çok fazla oyuncuya sahip değil.

%87



yonarında gitmekte. Spesifik bazı görevler dışında, kendi level'inize yakın, sizinle aynı göreve sahip ve aynı anda online olduğunuz oyuncular bulabilmek şimdilik biraz güç. Ümit ediyoruz ki, oyuncu sayısı arttığında tüm bu problemler geride kalır.

Healer sınıfını seçtiğinizde, kendinizi sürekli olarak tamir edebildiğiniz için savaş alanlarında uzun süre tutunabimeniz mümkün olmaktadır. Benzer olay warrior sınıfı için de geçerli, ki yüksek sağlık puanları bunu karşılayabiliyor. Ancak diğer sınıflar için, savaşta uzun süreler geçirebilmek biraz problemlidir. Yanı yanınızda bir sürü tamir çantası ve benzeri gibi parayla alabildiğiniz ekipmanlar bulundurmanız şart. Aksi durumda sürekli olarak tamir istasyonlarını ziyaret etmeniz gerekecektir. Neyse ki bu istasyonlarda verilen sağlık hizmeti tümüyle ücretsiz.

Meslek ve Ticaret

Oyunun en güçlü yanlarından birisiyle hiç şüphesiz meslek ve ticaret sistemi. Ancak güçlü olmalarının yanı sıra son derece komplike bir işleyişe sahip oldukları da şüphesiz. Oyun süresince

oldürdüğünüz düşman bırımlerinden, çevresel bırımlerden çeşitli ganimetler toparlayabiliyorsunuz. Bunların bir kısmı tamir araçları, zırh parçaları veya silahlardan oluşmakta. Diğer kısmıysa türlü makine parçalarından teşkil. Bulduğunuz ekipmanların büyük bir kısmı bozuk veya kırık parçalara sahip durumda ve tamir edilmeleri gerekmektedir. İşte bozuk olan bu parçalar meslek yetenekleri kullanılarak tamir



edilebiliyor. Ayrıca mesleksi ustalığınızı arttırabilmek için, sağlam ekipmanları kırarak daha sonra tamir etmeye de çalışabiliyorsunuz, ki gerçekten hoş bir eklenti. Ancak meslek ve ticaret unsurları da oyunun düşük nüfusu nedeniyle şu an için çok da önemli değil. Çoğunlukla kendi ihtiyaçlarınızı karşılayabilmek için, bu yeteneklerinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz.

Kolaylıklar

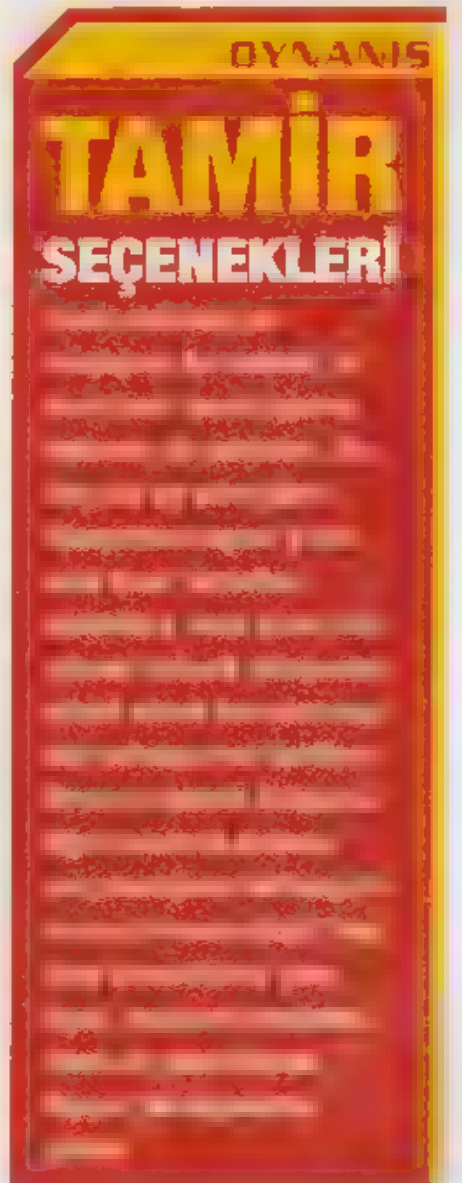
Oyun dünyası şehir harabeleri, yıkık yollar, geniş düzlük ve dağlık arazilerden oluşuyor. Eğer herhangi yardımcı bir arabırime sahip olmasaydı normal şartlarda yolunuzu bulabilmeniz bir hayli güç olurdu. Nitekim her yer aşağı yukarı birbirine benziyor. Bundan da öte çevresel bırımler tahrip edilebilir nitelikte olduğu için değişken bir çevreden söz edebilmek de mümkün. Sürekli bir yerlerde

patlamalar oluyor veya yıldırım gibi etkenler çevresel koşulları değiştirebiliyor. Neyse ki, oyunda gitmeniz gereken yerler için, kontrol noktaları mantığıyla çalışan bir sistem yer almakta. Basitçe bu noktaları takip ederek, yolunuzu kaybetme

endişesi yaşamaksınız seyahat edebiliyor, görevlerinizin veya teslim noktalarının yerlerini bulabiliyorsunuz. Ayrıca uzun uzun NPC'leri aramak gibi bir zorunluluğunuz da bulunmuyor. Görev verebilecek veya teslim alabilecek NPC'ler gökyüzünden üzerlerine inen beyaz bir ışıkla, çok uzak mesafelerden bile açıkça görülebiliyor.

Sonuç

Auto Assault çok güzel bir düşünceden yola çıkılarak hazırlanmış sıra dışı bir MMO oyunu. Farklı deneyimler yaşamak isteyenlerin mutlaka göz önünde bulundurması gereken başlıklar arasında yer alıyor. Şu an için görünen tek dezavantajıysa oyuncu sayısının çok fazla olmaması. Bu problem aşılabılırsa özellikle PvP unsurlarıyla inanılmaz eğlenceli anlar yaşayabileceğiniz şüphesiz.



ORTUNCUNUR
SEÇİMİ

GUILD WARS[®]

F A C T I O N S[™]

BİLGİ

GRAFİK VE MÜZİKLER

Chanta'ya uzanan yok açıldı.

Geçtiğimiz yıl birbiri ardına piyasaya sürülen MMORPG oyunları arasında bir tanesi oyuncuların dikkatini diğerlerinden biraz daha fazla çekmişti; Guild Wars! Aradan geçen yaklaşık bir yıllık sürede Guild Wars 1 milyondan fazla kayıtlı oyuncuya sahip oldu. Halen daha büyük oyuncu kitlelerini kendisine çekmeye de devam ediyor. Öte yandan ArenaNet gerçekten boş durmayı sevmeyen bir firma olsa gerek. Tüm gücünü yarattığı muhteşem oyunu daha da güzelleştirmek için harcamakta. Nisan ayının 28'inde tüm dünyada aynı anda, serinin ilk büyük genişleme paketi, Guild Wars: Factions piyasaya sürüldü. Sonuç mu; tek kelimeyle "muhteşem".

Guild Wars Factions için bir genişleme paketi terimini kullandık, ancak çok daha öte niteliklere sahip olduğu kesin. Ayrıca bir ilk olduğu da unutulmamalı. Daha bunun gibi birçok paketin hazırlanacağından emin olabilirsiniz. Hemen belirtmemiz gerekir,

KÖNYE

MMORPG
ArenaNet
NCSoft
1.4 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB ekran kartı, 2 GB sabit disk alanı.



SEYİRCİLERİNİZ 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.



Factions'u oynayabilmek için oyunun orijinaline yani Guild Wars Prophecies'e (Factions'un çıkmasıyla birlikte orijinal Guild Wars, Prophecies olarak adlandırıldı) sahip olmanız gerekmiyor. Oyunun incelemesine geçmeden önce size önemli bir tavsiyede bulunmamız gerekir. Oyunu alırsanız, hemen sevdiklerinizi arayıp vedalaşın, çünkü bir süre gerçek dünyadan ayrı kalacaksınız.

İlk oyun

Orijinal Guild Wars'u beğenenlerin Guild Wars Factions'u da beğeneceklerinden hiç şüphemiz yok. Eğer Guild Wars'ı daha önce oynamayanlarsanız size oyunu şu şekilde tanımlayabiliriz: Gerçekten diğerlerinden farklı ve zevkli bir MMORPG. Klasik MMORPG'lerde birbirinin çok benzeri görevler, uzun yolculuklar, sunucularda yaşanan sorunlar, oyunlarda oluşan hatalar gibi birçok unsur bizi küpere bındırmıştır. Guild Wars'taysa bu saydığımız sorunların birçoğu oyunun yapısı itibarıyla bertaraf edilebilmiş. Bunun öncelikli sebebi Guild Wars'un aslında tam bir MMORPG olmaması. Şehirler ve bazı diğer buluşma alanları, insanların birbiriyle sosyalleşebileceği, ticaret yapabileceği ve takımlar

kurabileceği, yani çok sayıda oyuncuyu barındıran alanları oluşturmakta. Bu sosyal alanların dışındaki kısımlar tek başınıza veya sınırlı sayıda üyeden oluşan bir takım ile yukarıda bahsettiğimiz sorunları hissetmeden oyun oynayabildiğiniz yerler olarak tasarlanmış.

Her ne kadar şehirler dışında insanlarla karşılaşmak oyunu zevkli hale getirse de, bazı durumlarda verilen bir görevi yerine getirmek için hiç tükenmek bilmeyen sayıda insanla yarışa girmek, anlamsızca mücadeleler yapmak bir o kadar da yorucu olmuştur. Sızden onlarca level üstün ve sürekli level atlama açlığıyla etrafta dolaşan kelle avcılarına yem olmamaya çalışmak, saatler harcadıktan sonra tam son vuruşu yapacakken birinin ortaya çıkıp emeğinizi hiç etmesi sanırım her oyuncuyu kızdırır. Ama Guild Wars yapısı itibarıyla bunlara hayır demiş.

Cebinizle uyumlu

Guild Wars'un diğer MMO'lardan bir farkı da mali yapısından kaynaklanıyor. Aylık ödemelerin olmadığı Guild Wars'u aldıktan sonra istediğiniz kadar oynayabiliyorsunuz. ArenaNet ve NCSoft'un bu konuda izlediği taktik sadece zaman zaman Factions gibi büyük eklenti veya genişleme paketlerinden ücret alacak



olması. Birçok oyuncu mutlaka herhangi bir MMO oyununu almadan önce aylık faturaları da hesaba katınca, ikinci bir kez düşünmüştür. Böyle bir durumun Guild Wars için söz konusu olmaması oyunun bir diğer avantajı.

Guild Wars Factions başlı başına bir oyun, demek istediğimiz bu oyunu oynamak için oyunun orijinaline sahip olmak zorunda olmadığınız. Bununla birlikte belirtmemiz gereken bir diğer nokta var ki o da iki oyunun birbiriyle

BİLGİ ANLAŞMAZLIK

ANLAŞMAZLIK



TAVSIYE

TAKIM BULMA



bağlantılı olduğu. Orijinal Guild Wars Prophecies çok büyük bir kıta olan Tyria'da geçerken, Factions Cantha adında Uzak Doğu'yu hatırlatan bir kıtada geçiyor. Bu arada Cantha'nın da Tyria kadar güzel ve etkileyici olduğunu belirtmemiz lazım. Oyunun çok güzel bir özelliği orijinalinde yer alan

karakterlerin ve sınıfların bu oyunda da bulunması. Bir diğer hoş ayrıntı da Guild Wars Factions'da karakterlerin Cantha'ya uygun olarak daha Doğu'ya özgü bir şekilde modellendirilmiş olmaları.

Yeni karakter sınıfları

Orijinal karakterlerin yanı sıra Factions'a iki yeni sınıf daha eklenmiş. Bunlar Assassin ve Ritualist sınıfları. İlk karakter de oyuna çok büyük zevk katmış. Yine üzerinde uzmanlaşacağınız, taktikler geliştireceğiniz yüzlerce beceri (skill) mevcut. Tabii orijinal oyundaki gibi bunların sadece 8 tanesini bir kerede kullanabiliyorsunuz. Bu her ne kadar bazı durumlarda sıkıcı olsa da (bildiğiniz gibi karakteriniz level 20'ye ulaştığından yüz civarında beceriye sahip oluyor) alışmak gerekiyor. Ayrıca sadece 8 tane beceriyi kullanabilmeniz, seçimlerinizi daha dikkatli yapmanızı ve bir anlamda stratejik düşünmenizi gerektiriyor. Anladığımız kadarıyla oyunun yapımcıları herkese eşit şans vermek ve oynanışı daha kolay bir hale getirmek adına tasarımı bu şekilde yapmışlar.

Yeni karakter sınıflarına geri dönecek olursak; Assassin'ler son derece hızlı hareket etme yeteneğine sahip, sert ve çevikler. Bu sınıf özellikle daha fazla aksiyondan hoşlananları kendisine çekecek gibi

görünüyor. Ritualistler'se mistik, gizemli ve bilge karakterler. Amaçlarına ulaşabilmek için birçok farklı ruhu yardıma çağırabiliyorlar. Bu yüzden Ritualistler büyücülere bir alternatif olarak düşünülebilir. Uzun zamandır Guild Wars oynayanların bu sınıfları ve kendilerine özgü skilleri denemek için sabırsızlandıklarından eminiz. Ama şunu söylememiz gerekir, oyunun programcıları tüm karakterler arasında çok iyi bir denge kurmuşlar. Bu durumda karakterlerden birisinin diğerinden üstün olduğu yönünde yorumlar yapılabilmesi tümüyle yanlış. Yine de Ritualist'in kullanımının Assassin'e göre daha karmaşık olduğu ve Assassin kadar çabuk alıştılamadığı bir gerçek.

Genel oynanış

Bu arada yeri gelmişken, oyunun oynanış tarzı açısından ilk oyuna göre çok büyük bir farklılığı bulunmuyor. Ama ilk oyunu oynamayanlar için ufak bir ekleme yapacak olursak, oyunun kontroli son derece kolay. Arayüz karmaşık değil ve oyunu açtıktan çok kısa bir süre sonra oyunu zorlanmadan oynayabiliyorsunuz. Tabii arkadaşlarınızın yer aldığı bir klandaysanız işiniz çok daha kolay olacaktır. Oyunun bir başka hoş özelliği, Assassin ve Ritualist karakterleriyle, orijinal Guild Wars'a sahip olsanız da oyuna Tyria'da

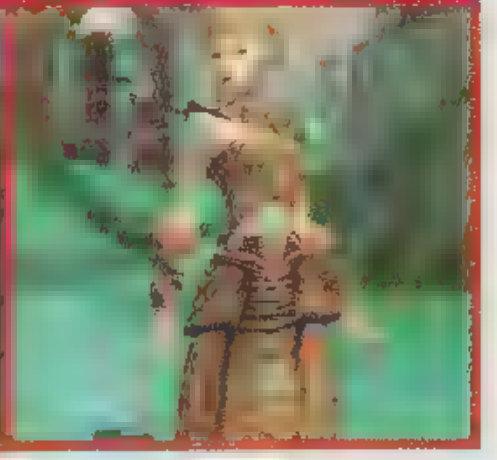


başlayamamanız. Tyria'ya gidebilmek için oyunda ilerleme kaydetmeniz ve oraya gemiyle ulaşmanız gerekiyor. Tabii bu durum orijinal oyunda yaratmış olduğunuz karakterlerinize de aynı şekilde işliyor; eski karakterinize de Cantha'ya gemiyle gitmeniz gerekli.

Tyria ve Cantha arası gemi seyahati güzel düşünülmüş ve son derece kolay. Tabii oyunlardan her ikisine sahipseniz ve limana ulaşabiliyorsanız. Guild Wars Prophecies gibi Factions'da da kıta içerisinde daha önceden bulunduğunuz ana yerlere ışınlanabiliyorsunuz. Son derece gerekli ve işleri kolaylaştıran bir özellik. Çünkü oyun çok büyük bir harita üzerine kurulmuş ve ışınlanma sayesinde de uzun süreli anlamsız yolculuklar önlenmiş durumda. Tyria ve Cantha kıtaları arasında Battle Isles adaları yer alıyor ve genel olarak PvP savaşları burada cereyan ediyor. İlk Guild Wars'ta da olduğu gibi Factions'da da gelişmiş bir PvP karakteri yaratabiliyorsunuz. Böyle bir karakter yarattıysanız sadece dövüşlerle yetinecek ve oyunun konusunu veya oyunun geçtiği yerlerden birçoğunu göremeyeceksiniz. Yine de PvP mücadelelerinin aksiyonun en yoğun olduğu anlar olduğu şüphesiz.

Yeni kıta

Cantha, Tyria'ya göre her açıdan çok daha gelişmiş bir kıta. Prophecies'in karanlık ve karamsar ortamlarına kıyasla daha canlı ve hareketli. Cantha'da gezdiğiniz arazilerde yüzlerce NPC ve her türlü hayvanla karşılaşacaksınız. Bununla beraber oyunda yer alan ortamlar kadar verilen görevler de bir o kadar dinamik ve canlı. Oyunun başında yer alan kısa brifinge katıldıktan sonra oyunun konusu daha iyi anlaşılıyor.



Cantha'da salgın bir hastalık var ve halk çaresiz. Bu salgının arkasında yüzlerce yıl önce ölen Shiro adında kötü bir savaşçının olduğunu öğrendikten sonra macera başlıyor. Yüzyıllar önce Shiro'yu kimin öldürdüğünü, bunu nasıl başardığını araştırmaya başlıyorsunuz. Sizin de amacınız aynı, Shiro'yu etkisiz hale getirmek. Oyunun başında iki grubun bulunduğunu öğreniyorsunuz, bunlar Kurzick ve Luxon'lar. İki grup da Shiro'nun yüzlerce yıl önce öldürülmesinde rol oynamış. Kurzick'ler daha çok sadakat ve yaratıcılığa önem veriyorlar. Luxon'lar şeref ve güce değer veriyorlar. Oyunun başında bu iki gruptan birisini seçiyorsunuz ve bir alliance'a (müttefiklik) girmiş oluyorsunuz.

Factions klanlar üzerine kurulmuş ve siz ne kadar yalnız oynamak isterseniz de bir süre sonra muhakkak bir klanla girmek durumunda kalıyorsunuz. Her yerde bir klanla karşılaşma şansınız var ve ana şehirlerde muhakkak kendisine yetenekli oyuncular arayan klanlar mevcut. Yine de mesajlaşma sistemi üzerinde bir eleştiri yapmak gerekiyor. Oyun her ne kadar klanlar üzerine kurulmuşsa da oyunda yer alan diğer kişilerle iletişime geçmek karmaşık ve çok zor anlaşılır bir şekilde. Bu yüzden klanlar ne kadar da kendilerine üye arasalar veya siz ne kadar bir takım aradığınızı belli etseniz de, insanların bu mesajların

nereden geldiğini anlamaları her şeyi çok rahat kullanılan ve hiçbir yerde sorun yaratmayan bu oyunun tek sorunu. Mesajlaşma sistemi bir karmaşa halinde, olan biten olayları anlayabilmeniz içinse mesajları pür dikkat izlemeniz gerekiyor.

Sonuç

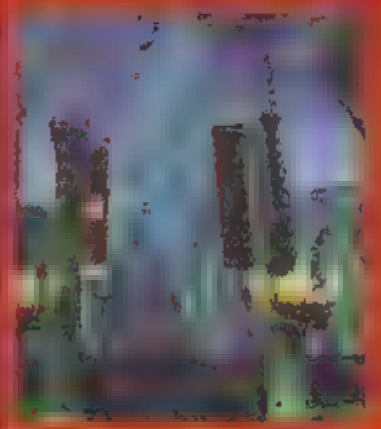
Factions hem oyunu daha önceden oynayanlara hem de ilk kez oynayacaklara büyük bir keyif sunuyor. Ama bu arada şunu belirtmemiz gerekir oyunun her ikisine sahip olacak oyuncular çok daha büyük bir dünya ve heyecan bekliyor. İlk dünyayı tam öğrenmiş ve bu dünyada ustalaşmışken şimdi karşınızda hiç bilmediğiniz uzak diyarlar var. Diğer kıtadan bu farklı kıtaya gelince kendinizi tam bir yabancı gibi hissedeceğinizi muhakkak. Guild Wars Factions kesinlikle herkes için çok heyecan verici bir evren sunuyor ve yapılacak dünya kadar iş bulunmakta. Oyunla ilgili belki bahsetmediğimiz birçok özellik var. Fakat yazımızın başında da değindiğimiz gibi oyun gerçekten çok güzel. Bunun ötesinde bu incelemeyi hazırlamaya başladığım andan itibaren masaüstümde bulunan "Guild Wars Factions" ikonu adeta bir büyücü gibi bize yapmadığını bırakmadı. Sonuçta herkesin bir dayanma sınırı var, müsaadenizle soluğu Cantha'da alacağım.

Ercüment Yılmaz
mr.ercument@gmail.com



YORUM

BAĞLAYICI ÖZELLİKLER

Bu oyunun en büyük özelliği, oyuncuların birbirleriyle etkileşim kurabilmesidir. Oyunun başında, oyuncuların birbirleriyle etkileşim kurabilmesidir. Oyunun başında, oyuncuların birbirleriyle etkileşim kurabilmesidir.



SONUÇ

-  PvP seçenekleri, iki yeni karakter sınıfı, renkli Chanta kıtası, müzikler.
-  Mesajlaşma sisteminde karmaşa yaşanmıyor.

%97

İlk kez canlanıyor
RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

Strateji fanatiklerinin uzun süreden beri beklediği oyun nihayet kapımıza dayandı. Rise of Legends'in RTS türüne farklı özellikler katacak bir başlık olduğunu düşünüyoruz.

BİLGİ

BAŞLARKEN

OYUNCU

Bilgisayar oyunları ile haşır neşir olup da, dünyanın en iyi oyun yapımcıları arasında gösterilen, hatta "Oyun Tanrısı" olarak seçilmiş sizin gibi bir dehanın adını duymayan yoktur. Ancak bir kez daha sizi kendinizden dinlemek isteriz. Örneğin, bilgisayar oyunları ile sizi kim tanıştırdı? İlk bilgisayar oyununuz hangisiydi? Bildiğimiz kadarıyla eskiden Berkeley Üniversitesi'nde felsefe eğitimi

almaktaydınız. Felsefe ve oyunlar, tamam birbiriyle ilişki konular ama, oyun sektörüne geçmeye nasıl karar verdiniz?

DRIAN REYNOLDS:

Oynadığım ilk bilgisayar oyunu "Original Adventure"di. 12 yaşlarındaydım ve babamın ofisindeki dev PDP 11'de oynamıştım. 13 yaşına geldiğimde nihayet kendime art bir TRS-80'im oldu. Aynı yıl, kendi yazdığım küçük bir RPG oyununun bir yazılım dergisinde yayınlanmasıyla,

bu işten ilk paramı da kazanmış oldum. Genç bir delikanlı olarak yaz işlerimin hepsini programlama üzerineydi. Okulumuzun bilgisayar sisteminin, sistem operatörüydim aynı zamanda. Anlayacağınız tümüyle bilgisayar üzerine çalışmaktaydım. Üniversite çağına geldiğimdeseyse, o dönemde bilgisayar üzerine verilen eğitimleri çok da yeterli olmadığını fark ettim. En azından verilen dersler veya işlenen konu aralarında uzmanlaşmamış olduğum herhangi bir alan bulunmuyordu. Bu yüzden ben de çok daha ilginç olacağını düşündüğüm bir diğer alana, tarih ve felsefe bölümüne yöneldim. Elbette ki tüm yaz işlerim yine bilgisayar üzerineydi. Uzunca bir süre, ileride bir felsefe öğretmeni olacağımı düşündüm. Ancak sonunda bilgisayar oyunları yapmak istediğimi gördüm. Zaten yaklaşık 10 yıldan beri, en azından kendim için bilgisayar oyunları yapıyordum. Bu yüzden, Microprose'daki ilk işime girebilmemi sağlayan ve üst



Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!

DVD



duzey programlama yeteneklerimi sergileyebildigim demoyu hazirlamam zor olmadı

OYUNCU

Kariyeriniz süresince hangi oyunlara imza attınız ve bu oyunlardaki rolünüz neydi?

BRIAN REYNOLDS:

Microprose'da üzerinde çalıştığım ilk oyun, meşhur anime grafik maceralarına benzeyen, "Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender"di. Projeye bir programcı olarak başladım. Ancak baş programcının yapımcılığa terfi etmesiyle, kendimi baş programcı koltuğunda buldum. Rex'in

ardından, iki grafik macera oyunu daha hazırladık. Ancak maalesef macera türünden beklediğimiz başarıyı yakalayamadık ve ivmenin yavaş yavaş stratejiye doğru yönlendiğini gördük. Bu geçiş sürecinde programlamanın yanı sıra tasarım işlerine de el atma şansına sahip oldum. İlk olarak 1994 yılında Colonization'da yardımcı tasarımcı olarak görev aldım. Yayınlandığı dönemde, Colonization gerçekten iyi bir başarı yakalamıştı ve bu bana 1996 yılında Civilization II'de "Lead Designer" olarak görev alma imkanı sağladı. Daha sonra Microprose'dan ayrılarak Firaxis'i kurduk. Burada 1997 yılında Sid Meier'in Gettysburg isimli oyununa bazı katkıları bulunduk. Ancak zamanımın büyük çoğunluğunu yine Lead Designer rolünü üstlendiğim ve benim ana projem olan Alpha Centauri üzerinde

harcadım. 2000 yılında birkaç arkadaşım ile beraber, artık RTS oyunları üzerine yoğunlaşmaya karar verdik ve Firaxis'den ayrılarak Big Huge Games'i kurduk. 2003 yılında piyasaya sürülen Rise of Nations'ın tasarımını yönettim ve şimdi de Rise of Legends'ın

OYUNCU

Big Huge Games'in başkanı olan, Brian Reynolds neler yapar?

BRIAN REYNOLDS:

Oncelikle oyunlarımızın Proje Lideriyim, bunun anlamıysa yaptığımız oyunların tüm yönetiminden sorumlu olmam. Örneğin, bu sayısız konsept sanat toplantıları anlamına gelir. Aynı zamanda, projenin Lead Designer'ıyım. Yoğun bir şekilde oyunun kurallarını hazırlama ve dengeleme konularıyla ilgilenmekteyim. Aynı zamanda hala bir hayli

kod yazmaya da devam ediyorum (bazı oyun kural kodları ve bolca arabirim kodu). Oyunumuzun arabiriminin hazırlanması ve geliştirilebilmesi konularında çok ilgili olduğumdan, zamanımın büyük bir kısmını, beta tester'larımız tarafından oyunumuzun test edildiği laboratuvarımızda geçiriyorum. Kışların oyuna yaklaşımlarını, menü kullanımları ve oynayış tarzlarını analiz ederek, nasıl daha başarılı bir deneyim ortamı sunulabileceğini gözlemliyorum. Son olarak da oyunumuz yeterli kadar hazır olduğunda; projenin basın sözcüsü olarak, yola düşerek basına ve fanatiklere oyunumuzu tanıtıyorum.

OYUNCU

Yaptığınız oyunlardan hangisini "en iyi" tanımlamasını hak ediyor?

BRIAN REYNOLDS:

Gerçekten zor bir soru, nitekim her biri ayrı bir yere sahip. Ancak seçimim galiba Rise of Legends. Hazırlanması kesinlikle en zor oyunumuz oldu, ancak en iyisi olacağını düşünmeye başladım. Fakat siz buna karar vermeden önce oyunu kendi gözlerinizle görmelisiniz.

OYUNCU

Bir oyun tasarımcısı olabilmek, tüm oyun severlerin hayalıdır. Tabii ki



öncelikle bazı konularda yetenekleriniz olması şart ve bazen bu yeteneklerinizi keşfedebilmek için bir başlangıç noktasına ihtiyaç duyarsınız. Sizin görüşünüze göre en iyi başlangıç noktası nedir?

DEAN REYNOLDS:

Bir kişinin oyun tasarımı kullanabileceği çok farklı yetenekler bulunuyor. Bunların en kritiklerinden biriyse hiç şüphesiz, kaleminin çok kuvvetli olması gerekliliği. Ürün hakkında inandırıcı ve ikna edici bir şekilde yazabilme yeteneğine sahip olmalı, ayrıca yaratıcı bir şekilde parçaları bir araya getirmeyi bilmeli.

Bir diğer önemli yetenek de hiç şüphesiz bilgisayar programlama konusundaki hakimiyeti. Bu bahsettiğimiz her iki özelliğe birden, yani hem yazarlık hem de programcılık yeteneklerine sahip olabilmek ender rastlanır bir şeydir. Ancak her ikisine de sahip olmak şüphesiz çok önemlidir.

OYUNCU

Kendi yarattığınız bir oyunu oynarken neler hissediyorsunuz?

WILLIAM WEYNOLDSE

Yine geçmişe dönecek olursam, oyun yazmamın asıl sebebi oynayabilecek oyunlara sahip olabilmem demektir. Delikanlılık dönemimde bir bilgisayar oyunu alabilecek kadar param olmuyordu, bu yüzden kendi oyunlarımı yazmaya başladım.

Hala o dönemin izleri bir şekilde bende devam ediyor. Yani oynayabileceğim oyunlar yapmaya çal şıyorum. Tam anlamıyla bitmiş oyunlarımızı oynamak gerçekten çok ama çok eğlenceli oluyor



OYUNCA

Rise of Legends'a geri dönecek olursak... Sizden Rise of Nations için bir devam oyunu bekleyenler için bu başlık büyük sürpriz oldu. Neden ansızın fantezi dünyasına geçmeye karar verdiniz?

MIYAN REYNOLDS:

Aslında öncelikle tüm dünyaya çok değişik konularda oyunlar yapabileceğimizi göstermek istedik. Ayrıca ikinci oyunumuzdaki ana hedeflerimizden biri, oyun severleri gerçekten mükemmel grafik detaylarla büyülemektir ve fantezi dünyasında çok daha rahat ve etkin bir şekilde çalışabileceğimizi düşündük. Sonuç olarak böyle bir oyun yapabilmek için birçok farklı fikre sahiptik ve bir deneyelim dedik.



COYUNGU

Yarattığınız fantezi dünyası, alışık olduğumuzdan farklı bir formda ele alınmış. Yani bu evrende Orc'lar / Elf'ler yer almıyor. Bunların yerine çok farklı unsurlara yer verilmekte. Bu unsurların kaynakları hakkında neler söyleyebilirsiniz?

BRIAN REYNOLDS

İşin ilginç yanı, bu oyunu hazırlarken kullandığımız fikirlerin büyük bir çoğunluğunun, daha önce başka oyunlar için düşünülmüş ama sonrasında ertelenen konseptlerden oluşması. Örneğin, bir dönem "Binbir Gece Masalları"nı konu alan bir oyun hakkında konuşmaya başlamıştık. Ancak gerçekten bir RTS başlığı için yeterince malzemeyi bir araya getirmeyi başaramadık.

Herhangi bir fantezi RTS oyununda gayet güzel bir iygarlık seçeneđi olabileceđini biliyorduk. Benzer bir şekilde Rönesans dönemini konu alan bir oyun hakkında bazı fikirlerimiz vardı veya Leonardo Da Vinci'nin icatları etrafında şekillenen bir oyun üzerine. Ancak yine salt bu konu etrafında şekillenen bir oyun çıkartabilecek kadar çok malzemeyi bir araya getirebilmemiz mümkün olmadı. Pekı bız ne yaptık? Fantezi evrenimizde bu

BILGI

BYE BYE



Hotel de Ville, Paris

ENHANCE REVENUES

[illegible]

düşüncelerimizi de bir uygarlık haline getirdik. Kısacası gerçekten ilginç ve parıltı bulduğumuz bazı fikirlerimizi ele alarak bunları birbirleriyle bağdaştırmaya çalıştık.

OYUNCU

RoL gayet sağlam bir tekli oyun campaign'ine sahip ve bu onu orijinal oyundan farklı kılıyor. Bize oyunun kısaca hikayesinden ve Aio evreninden bahsedermisiniz?

BRIAN REYNOLDS:

Kahramanımız Giacomo genç bir mucittir. Ancak ağabeyi beklenmedik bir cinayete kurban gıdınca, varisi olarak ülkenin başına geçer ve tüm Vinci şehirlerini işgal etmek isteyen şeytani Doge'a karşı ülkesini koruma kararı alır. Ülkesinin savunmasında bazı mekanik icatlarının yardımına da başvurur, ancak bir noktadan sonra bunlar da yetersiz kalmaya başlar. Nitekim Doge bazı dış güçlerden de yardım almaktadır. Bu yüzden Giacomo Alın diyarına bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır. Kahramanımız burada Dark Glass'ı keşfeder ve tüm bu kötülüklerin arkasında Cuotl'un eli olduğunu açığa çıkartır. Sonuç olarak düşmanlarına

göğüs germek ve onları yenmek zorundadır. Ancak stratejik haritayı çok dikkatli bir şekilde kullanıp, müttefiklerini bulmalı ve güçlerini şekillendirmelidir.

OYUNCU

Rise of Legends'taki uygarlık seçenekleri hakkında bilgi verebilir misiniz? Bu uygarlıkların özel yetenekleri veya birimleri nelerdir?

BRIAN REYNOLDS:

The Vinci uygarlığı, adından da anlayacağınız gibi direkt olarak Leonardo Da Vinci'nin icatlarından yola çıkılarak oluşturuldu. Askeri birimleri, örneğin Pirata Flyer'ları özellikle ani akınlar için oldukça elverişli. Clockwork Men birimleri özellikle göğüs göğse savaşlarda oldukça etkililer. Steam Cannon ve Juggernaut gibi büyük savaş makineleri de keza öyle. En güçlü birimleriyse, koskoca bir düşman ordusuyla bile tek başına mücadele edebilecek güce sahip, dev bir mekanik örümceğe benzeyen Land Leviathan'lar.

Tha Alın, Binbir Gece Masalları'ndaki hikayelerden etkilenerek hazırladığımız bir uygarlık. Örneğin Alın'lar Djinn veya çölün diğer ruhlarını kendi saflarında



savaşmaları için çağırma yeteneğine sahipler. Çöl Manta'larına binen Heartseeker okçu birimleri, Scorpion Rider'lar, ateşten Afreet'ler, Flame Elementler, Glass Golem ve Glass Dragon gibi dev cam yaratıkları askeri birim seçeneklerinden bazıları. The Cuotl uygarlığındaysa Tanrıların Arabaları'ndan esinlendik. Aio evrenine binlerce yıl öncesinden geldikleri söylenmekte. Kendilerini tanrı gibi gösterip, yerel halkı kontrolleri altına almış durumdalar.

OYUNCU

Binbir Gece Masalları, Rönesans ve Da Vinci'den izler, Tanrıların Arabaları... Neden birbirleriyle alakasız konuları aynı çatı altında derlemeyi düşündünüz? Bu konuları birbirleriyle bağlayabilmek zor olmadı mı?

BRIAN REYNOLDS:

Biz RTS oyunları için yeni ve daha önce hiç denenmemiş bir olguyu ortaya çıkartmaya çalıştık. Aynı zamanda, insanların ırklar arasında bazı bağlantılar kurabilmesini de istedik, sezgisel olarak ırkların neyle alakalı olduklarını anlayabilmelerini.

Uygarlıklarımızı insanlık tarihinden ve kültüründen yola çıkarak modellememiz, oyuncuların ilişkilerin temellerini çözümleyebilmelerini sağlamanın en açık yoluydu.

OYUNCU

Mücadele gerektiren bir oyun dünyası yaratabilmek için, nasıl bir yapay zeka sistemi oluşturdunuz?

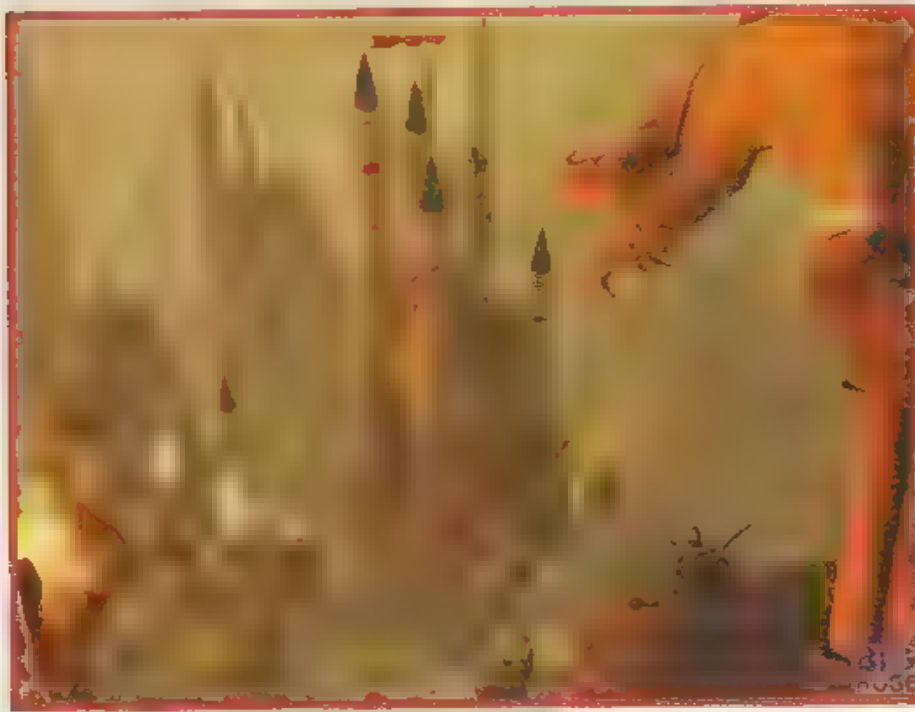
BİLGİ

OYUNCU

Brian Reynolds

BRIAN REYNOLDS:

Brian Reynolds



BRIAN REYNOLDS:

B.r oyunu sevdiren şeylerin başında yapay zekasının sağlam bir yapıya sahip olup olmaması geliyor. Bu yüzden zamanımızın büyük bir çoğunluğunu yapay zekanın ciddi bir rakip olabilmesini sağlayabilmek için harcadık. Bilgisayara, oyunu neredeyse bir insan gibi oynayabilmeyi öğretmeye, yani bir insanın kullandığı anı akınlar veya yön değiştirmelerini öğretmeye çalıştık.

OYUNCU

Biraz da oyundaki büyü sisteminden konuşalım. Büyü, bu oyunda nasıl işliyor ve büyü yardımıyla neler yapabilmemiz mümkün olacak?

BRIAN REYNOLDS:

The Alin'ler oyunda büyüye başvuran esas uygarlık durumunda. Yapabildikleri büyülerin büyük bir çoğunluğu yoktan çeşitli birimleri var edebilme üzerine. Yani çok çabuk bir şekilde oldukça kalabalık ordular yaratıp, savaşın tüm kaderini değiştirebilme yeteneğine sahip durumdalar. Ancak büyü kullandıktan hemen sonra, tekrar büyü yapabilmek için öncelikle mana'larının dolmasını beklemek zorundalar. Bu yüzden oyuncular büyüye hangi anlarda başvurmaları gerektiğini çok iyi belirlemeliler. Rise of Legends'ta büyü gerçekten çok kuvvetli olabiliyor, ancak bunun yanında sınırlı bir kullanıma sahip durumda.

OYUNCU

Oyunda hem teknoloji hem de büyüye yer verdiniz ve her ikisi de kurgusal bir yapıya sahip. Konu oyun dengelerine gelince sizin de

özellikle bu noktada gerçekten çok başarılı olduğunuzu biliyoruz. Peki oyundaki bu iki farklı sistem, dengelemeye nasıl bir etkide bulundu?

BRIAN REYNOLDS:

Aslında birbirinden radikal çizgilerle ayrılan 3 uygarlık seçeneğine karar verdiğimiz an, dengeleme adına birçok unsuru ihlal ettiğimizi biliyorduk. Ancak bu aynı zamanda projemizin en eğlenceli yanlarından biri oldu. Microsoft'la birlikte çalışıyor olmamızın avantajı, gerçekten dünyanın en iyi oyuncularından oluşan ciddi bir test ekibine sahip olmamız. Tüm yönleriyle oyunumuzu test eden bu oyuncular, bize oyun sistemimizin nasıl kırılabileceğini gösteriyorlar. Sonuç olarak söyleyebilirim ki oyunun dengesi konusunda çıkardığımız işle gurur duyuyoruz.

OYUNCU

Oyundaki çoklu oyun modları neler?

BRIAN REYNOLDS:

Bizler çoklu oyun camiasının büyük fanatikleri arasında yer alıyoruz. Belki de bu yüzden oyunumuz için oldukça geniş çoklu oyun modları geliştirmeye çalıştık. Bunların bir kısmı artık klasikleşmiş modlar. Ancak bizim özellikle favorimiz olan modlardan biri "No Rush" opsiyonu. Bu opsiyon ile 2 ila 30 dakika arasında, ki bu oyuncular tarafından belirlenebilen bir süre aralığı, herhangi bir saldırıyı yasaklayabiliyorsunuz. Ayrıca çeşitli haritalar üzerine özellikle uygun bazı modlar şekillendirdik. Yani sadece deathmatch veya king-of-the-hill modları için hazırlanmış harita seçenekleri de bulunmakta.



OYUNCU

Oyunun grafik özellikleri hakkında neler söyleyebilirsiniz, hiç şüphesiz ekran görüntüleri çok şey anlatıyor ama?

BRIAN REYNOLDS:

Rise of Legends üzerinde çalışmaya başladığımız andan itibaren en büyük hedeflerimizden biri, oynanış ve diğer unsurları kadar, grafiksel yönden de özel bir oyun ortaya çıkarabilmektir. Ekip olarak bu görevimizde de gerçekten başarılı olduğumuz hissini paylaşıyoruz. Oyun içerisindeki her öğe etkileşimli animasyonlarla canlı ve akıcı bir formda dizayn edildi. Görsel güzellikler yaratmaya çalıştığımız dünyanın etkisini destekler nitelikte.

OYUNCU

Oyunun ses ve müzikleri hakkında aktaracaklarınız?

BRIAN REYNOLDS:

Oyun içi müzikler bana göre oyuncunun kendini oyuna kaptırmasına yardımcı olan en önemli etkenlerden biri. Buna benzer şekilde oyundaki diğer ses efektlerinin de kusursuz olması gerekiyor. Örneğin oyundaki karakter seslerinin

uygunluğu da çok önemli. Ayrıca sürekli olarak bazı sesli feedback'lerin sağlanması da gerekiyor. Biz oyunumuzda tüm bu öğelere yeterince yer verdik.

OYUNCU

Peki sırada ne var, yani Rise of Legends tam anlamıyla bittikten sonra? RoN başlığına geri dönmeyi planlıyor musunuz?

BRIAN REYNOLDS:

Şu an tümüyle RoL'i bitirebilmek için odaklanmış durumdayız. Oyuna son dokunuşlarımızı yaptıktan sonra, hiç şüphesiz hepimizin uzun bir tatile ihtiyacı var. Big Huge Games'in bir sonraki adımlarınıysa işte bu uzun tatilin ardından düşünmeye başlayacağız.

OYUNCU

Ve son olarak, sizce oyun severler Rise of Legends'ı sevecekler, çünkü?

BRIAN REYNOLDS:

Çünkü yıllardır aradıkları ve istedikleri bazı unsurları onlara sunacak bir oyun bu. Klasik RTS oyun mekanikleri üzerinde yaptığımız değişiklikler ve ture getirdiğimiz ciddi yenilikler son derece yaratıcı bir dünyada sunulmakta.

COMMANDOS STRIKE FORCE

**Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!**



**Sadece 3 Konağın Olayı Alınarak 1000 TL'ye
Kaldırırsınız - Keyfini Çıkartın**

SILAH

Oyunda tümü İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan orijinal ve yeni silah seçeneklerini sahibiz. Alman Luger veya MP-40'ları, Amerikan Thompson veya BAR'ları (Browning Automatic Rifle), Rus PPD-40'ları bu seçeneklerden sadece bazıları. Oyunda öldürdüğünüz düşman birimlerinin silahlarını alıp kullanabilmemiz de hoş bir özellik. Ancak sadece tek bir bölümde, ki tümüyle keskin nişancıları üzerine sekilenen bir bölüm, sadece elinizdeki silahla kısıtlı kalıyorsunuz. Silahları tekdüze olukoz bir yerde ve elinizdeki silaha göre değişik nişan ve atışma teknikleri kullanmanız gerekiyor.

Commandos ve onu aynı adla takip eden oyunlar hiçbir zaman yapımcılarına para sayma makinesi aldırmasa da kızılık ve aksiyonu ustaca bir araya getirebildiği için her daim epey kalabalık bir hayran kitlesini pesinden sürüklemeyi başardı. İkinci Dünya Savaşı'nın oyun dünyasının üzerinden hiç kaybolmayan çekiciliği keyifli bir strateji anlayışıyla birleşince Commandos bugüne kadar bilgisayarında boy gösterdiği hemen herkes kendisine esir etti ve adını günümüze kadar taşıdı.

Ek paketleriyle beraber ve her ne kadar bambaşka bir türde karşımıza çıkartılıyor olsa da serinin besinci oyunu olarak lanse edebileceğimiz Commandos: Strike Force'un

yapmak istediği işi kısaca özetleyecek olursak. Öncelikle serinin daha önceki oyunlarının ruhunu, 2 boyutlu izometrik dünyadan çıkararak artık bu tür işerige sahip oyunların olmazsa olmazı FPS (first person shooter) tarzına sokmayı hedeflemekte. Bunun yanı sıra oyunun sessiz ve derinden ilerlemeye dayalı temellerinin de korunmasına çalışılmış. Bunun gibi türler arası bir geçiş denemesini seneler önce Command and Conquer: Renegade'de görmüştük. Askeresi çok da başarılı bir girişim değildi. Zaten bu nedenle Strike Force'un tasarım haberlerini alırmaz akibetinin aynı olacağından korktuk. Neyse ki, bu korkularımız toptanyle versiz çıktı. sonuçta Pyro

Studios gayet başarılı bir başlığa imza atmış.

Bildik unsurlar

Disarıdan verdiği görünüm itibarıyla sıradan bir FPS oyununa bürünen Commandos: Strike Force başına geçip biraz kurcalamaya başladıktan sonra tanıdık yüzünü yeniden gösteriyor. Emir almaya hazır komandolar

KONYE

Yapımcı: Pyro Studios
Eidos interact ve
Guerrilla Games
Önerilen: 1.8 GHz işlemci 512
MB RAM DirectX 9.0c
uyumlu 64 MB ekran
kartı, 3.9 GB sabit disk
alanı.



yine görevlerini kendilerinden sayı ve donanımla güçlü Alman askerlerine karşı zeka ve becerilerini kullanarak yerine getirmek zorundalar. Harita yine alt edilmesi imkansız sayıda düşman askerleriyle dolu. Üstüne üstlük bu sefer kontrolünüz altındaki komando sayısı sadece üç tane. Denizci ve patlayıcı uzmanı gibi sınıflarda uzmanlaşmış olan kahraman askerler en azından savaşın ekrana yansıyan bölümünde ortalıkta görünmüyorlar. Önceki oyunlara göre çok daha hızlı gelişen olaylar ve daha saldırgan bir havada akıp giden bölümler boyunca daha çok sayıda komandoyu yönetmenin getirdiği faydalar olsa da, her bir askerin aynı zamanda ayrı bir sorumluluk olduğu düşünüldüğünde, kalabalık bir takım yerine sadece çekirdek kadrodan oluşan kıs tlı askeri, çatışmanın ortasına atmak oldukça rahatlatıcı bir düzenleme.

Komandolarımız

Oyuncunun emrine verilen askerlerin birincisi Francis O'Brien, savaş filmlerinde görmeye alıştığımız Yeşil Bereli komandoların klasik bir örneği. Elinden düşürmediği makineli tüfeği, el bombaları ve her türlü ağır silaha karşı olan merakıyla, sayısız Alman askerinin arasında gerçekleşen vur kaç tarzı

operasyonların bir numaralı adamı. Bu özellikleri onu, grubun işini daha az dikkat çekerek yapmayı seven diğer üyeleri arasında daha gürültücü, ama kesinlikle kat kat daha fazla ölümcül kılıyor.

Grubun orta yaşlısı George Brown, üzerine daha önce ele geçirdiği bir düşman üniformasını giydikten sonra düşmanın arasına rahatlıkla karışıp Nazi cehenneminin nüfusunu sessiz ve derinden arttırmayı seven karizmatik bir İngiliz Albayı. Becerebildiği işler tek başına 80'li yılların düşük bütçeli filmlerinde görülen bir orduya bedel komando klşesiyle pek örtüşmüyor. Fakat garnizon dolusu düşman askerini üzerine çekip boğuşmaya kalkmanın İkinci Dünya Savaşı'nda çarpışan hiçbir askerin çılgın fantezisi olmadığını da kabul etmek gerekir.

William Hawkins, diğer iki yoldaşından bıçaklara ve keskin nişancı tüfeklerine olan merakıyla ayrılıyor. Kısa mesafeden sessizce yaklaşp düşmanın en zayıf anında

bıçakla onu etkisiz hale getirmek, gizliliğe dayalı oyun anlayışına gayet uygun ve temiz bir yöntem. William'ın uzun mesafeden dürbünlÜ tüfeğiyle gösterdiği beceriyse; hikayenin daha ilk anlarından itibaren oyun işleyişinde ne denli önemli bir konuma sahip olacağının kanıtı. Yanınızda savaşan diğer askerler, üzerlerine çevrili sayısız makineli tüfek yuvasının kustuğu mermiler nedeniyle yerlerinden bile kıpırdayamazken; bu cehennem makinelerini William bir ahırın penceresinden ustalıkla susturabilmekte.

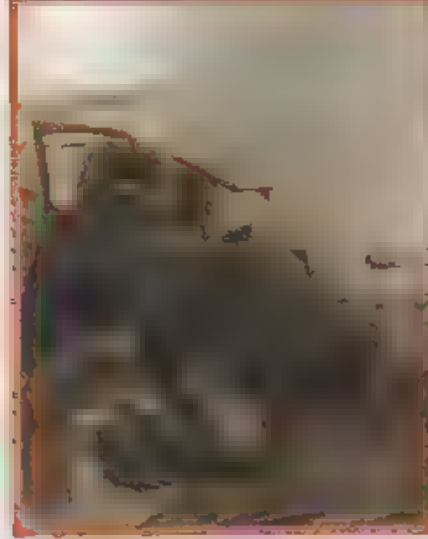
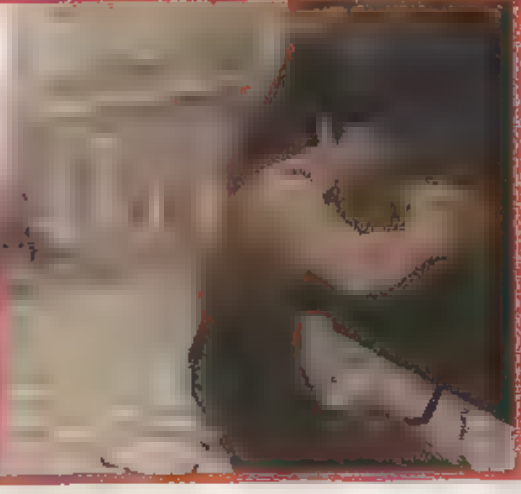
Commandos: Strike Force, İkinci Dünya Savaşı konulu aksiyon oyunlarının neredeyse tamamında olduğu gibi bir düşman askerinin ardından hiç düşünmeksizin kurşunları sıkmayı değil, düşünen adamın FPS'si olduğunu belli ediyor. Etraflarında kendilerini öldürmeye niyetli komandoların olduğu şüphesine kapılan Alman askerlerinin bütün garnizonu alarmlar eşliğinde peşinize

BİLGİ

KOMANDOLAR

Commandos: Strike Force, İkinci Dünya Savaşı konulu aksiyon oyunlarının neredeyse tamamında olduğu gibi bir düşman askerinin ardından hiç düşünmeksizin kurşunları sıkmayı değil, düşünen adamın FPS'si olduğunu belli ediyor. Etraflarında kendilerini öldürmeye niyetli komandoların olduğu şüphesine kapılan Alman askerlerinin bütün garnizonu alarmlar eşliğinde peşinize





takması olası, ki emin olun bu durumdan hoşnut kalmanız mümkün değil :) Atacağınız her adımı üzerinde kafa patlatmadan gerçekleştirmeye kalkmanız, ölümcül bir hataya yol açabilir. Sadece gizliliği öne çıkaran tipik bir stealth action oyununda olduğu gibi gölgeler arasında gezinmeyi sevenler veya geçen saatler boyunca sadece sayısız düşmanı yere indirmekten başka bir şey amaçlamayanlar arasında kalan Commandos: Strike Force, şüphesiz bazı oyuncuları kendisinden uzak tutacaktır. Fakat her iki dünyanın en iyisini isteyenler de aradıklarını kesinlikle Commandos: Strike Force'da bulacaklar.

Grafik ve ses

Genel anlamda oynanabilirlik son derece başarılı olmasına rağmen

grafiklerin insanı hayrete düşürecek düzeyde etkin tasarlandığını söylemek pek mümkün değil. Dokuların çoğu düşük çözünürlükteki kaplamalardan oluşan dörtgenlerden ibaret. Gece görevlerinde daha da ön plana çıkan ışıklandırma ve gölgelendirmeyse çok basit düzeyde işlenmekte. Commandos: Strike Force, PC'yle aynı zamanda PlayStation 2 ve Xbox gibi yaşlarını artık saklayamayan oyun konsolları için de piyasaya sürüldü. Belki de sırf arada çok büyük farklar yaratmasın diye, günümüzün modern ekran kartlarının sağladığı gücü değerlendirebilecek herhangi bir görüntü efekti PC versiyonuna eklenmemiş. Çevresel birimlerden, karakter tasarımlarına veya askerlerin ellerindeki silahlara kadar hemen her unsur sade bir anlayışla oyuna taşınmış. Ama ne yazık ki detaydan fazlasıyla yoksun ve hatta sıradan bir görüntü veriyor. Bu elbette ki yüksek konfigürasyonlarda bilgisayarlara sahip olmayan kullanıcılar için iyi bir haber.

Bunun yanında piksel canavarı yeni sistemini test etmek isteyenlerin başka oyunlara yönelmesi gerekecek. Yani Commandos: Strike Force ekran kartının performansını ölçmek isteyenlerin sürekli el altında tuttukları oyunlardan biri olmayacak.

Neredeyse sürekli olarak gizli ilerlemeleri gereken komandoların 360 dereceden gelecek tehlikeye açık olmaları nedeniyle seslerin ve ses kaynaklarının doğru şekilde oyuna dahil edilmiş olması büyük önem taşıyor. Bu konuyla Commandos Strike Force'un en güçlü olduğu noktalardan biri. Özellikle ses sistemine yatırım yapmaktan çekinmeyip komşusunun kapısına dayanmasından rahatsız olmayanlar, yerdeki en ufak çığırtdan güçlü patlama seslerine kadar her ayrıntıyı temiz ve doğru şekilde duyabilecekler. Orkestral tarzda olan müziklerse duruma göre sık sık ama dinleyiciye fark ettirmeden değişerek heyecan kat sayısını daha da arttırıyor.

Oyunun kontrol mekanizmasının biraz problemli olduğunu belirtmemiz gerek. Kontrol mekanizmasının öncelikle konsol versiyonları için hazırlanmış olduğu apaçık ortada ve klavye - fare kombinasyonuna uyarlanması başarısız. Bir süre deneyim edindikten ve bu arada birkaç fareyi duvarda parçaladıktan sonra

BİLGİ YAPAY ZEKA

Commandos: Strike Force, bir stealth action oyunudur. Oyuncu, bir komando olarak, düşmanların kontrol ettiği bir tesisin içine girer ve hedefleri yok eder. Oyun, gizlilik ve strateji üzerine kuruludur. Oyuncu, düşmanların gözünden kaçarak, silahları ve diğer ekipmanları kullanarak, hedefleri yok eder. Oyun, bir komando olarak, düşmanların kontrol ettiği bir tesisin içine girer ve hedefleri yok eder. Oyun, gizlilik ve strateji üzerine kuruludur. Oyuncu, düşmanların gözünden kaçarak, silahları ve diğer ekipmanları kullanarak, hedefleri yok eder.





her şey daha rahatmış gibi gözükebilir. Ancak kontrollerin hakimiyetine doğru giden yol fazlasıyla uzun ve bazen çok can sıkıcı olabiliyor. Birçok oyuncuya sayısı hiç de az olmayan klavye kısayollarını ezberlemektense Options ekranında dolanmak daha mantıklı gelecektir. Yanınızdaki eşyaları kontrol etmekten, görevlerin listesini okumaya kadar hemen her şey için tuş takımının tam listesine hakim olmak şart. Serinin daha önceki oyunlarında, ekrandaki butonları kullanıp seç ve tıkla şeklinde bir oynayıp şansımız bulunuyor ve bu sayede klavyeyi bir atlası ezberlercesine hatırlamadan hızla eğlenceye dalabiliyorduk. Ancak bu durum artık tümüyle değişmiş durumda.

Tüm bu farklılıklar göz önüne alındığında bilgisayar dünyasındaki Commandos adının bir şekilde tamamen dönüşüme uğradığı ortada.

Hiç şüphesiz ki ilk bakışta göze çarpan gorsei değişikliklerin çoğu etkileyici Yeniliklerin azımsanamaz kısmıysa bu makyajın altında. Ses ve görüntü kalitesinin, belli seviyede kaliteyi vadeden bir serinin güncel teknolojik gelişmelere ayak uydurması için gerekli olduğu kesin. Elit askerlerden oluşan takım, İkinci Dünya Savaşı ve gizlilik esasından oluşan Commandos'un başarı üçgeni hala yerli yerinde duruyor. Geriye kalan hemen her unsur tamamen değişmiş durumda. Hemen her büyük değişikliğin yarattığı tartışmada olduğu gibi bu sefer de sevenler ve sevmeyenler kendi fikirlerini ifade edecek ve forumlarda sayfalarca süren tartışmalara katılacaklar, ama sorulması gereken esas soru bütün bu değişiklikler yapılmıyorsa bugün oynadığımız Commandos'un olduğundan daha iyi olup olmayacağı. Civilization gibi neredeyse 20 yıllık isimler bile zamanla

değişen beğenileri dikkate alan yapımcılar tarafından yeniden tasarlanarak piyasaya sürülüyor. Üstelik yollarına güçlenerek devam ediyorlar. Commandos: Strike Force bu konuda kendi üzerine düşeni fazlasıyla gerçekleştirip kalitesinden ödün vermeyerek hemen her konuda daha da ileriye gidiyor.

Sonuç

Şu ana kadar değinilen olumlu ya da olumsuz tüm faktörlerin ötesinde, serinin daha önceki yapımlarından da sorumlu olan İspanyol Pyro Studios, yıllardır başarıyla liderliğini yaptığı bir ekolü üçüncü boyuta taşıırken büyük bir risk aldı. Bu kumarın nasıl sonuç verdiğini satış rakamları gösterecek. Geleceğin beklenen ticari başarıyı getirip getirmeyeceğini şimdiden kestirmek mümkün değil, fakat zararlar en azından şimdilik Pyro'nun istediği gibi gelecekmiş gibi gözüküyor.

Umut Can
umutcan@gmail.com



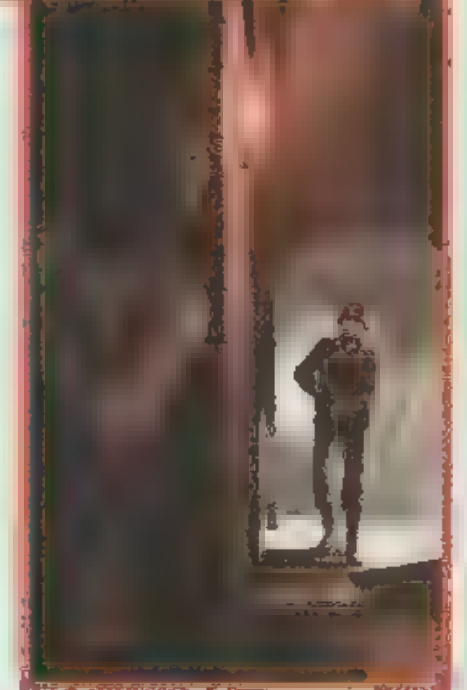
SONUÇ

+

Ses tasarımı, yapay zeka, oynanabilirlik.

Grafikler, kontrollerin karmaşıklığı, bazen aşırıya kaçan zorluk.

➔ %79



BİLGİ

TARİHTEN

1998 yılında piyasaya sürülen Commandos: Strike Force, serinin en başarılı yapımlarından biri olarak kabul edilir. Oyun, II. Dünya Savaşı sırasında bir komando ekolünün görevlerini yerine getirmeye çalıştığı bir strateji oyunu olarak tasarlanmıştır. Oyunun geliştiricisi Pyro Studios, oyunun başarısını büyük ölçüde oyunun grafikleri, ses tasarımı ve oynanabilirliğiyle açıklar. Oyunun satış rakamları da bu başarıyı destekler. Oyunun toplam satışları 1.5 milyon kopya olarak belirtilmektedir. Oyunun başarısı, serinin diğer yapımlarına da yansımalar bırakmıştır. Özellikle Commandos: Strike Force'un başarısı, serinin gelecekte de başarılı yapımlar üretebileceğini göstermiştir. Oyunun başarısı, serinin gelecekte de başarılı yapımlar üretebileceğini göstermiştir.

Küçük İtalya'da adınızı duyurma fırsatı

The Godfather THE GAME



BİLGİ

TARİHTEN

1980'li yılların başında hayatımıza giren E.T.'den beri, beyaz perdeden bilgisayar ve konsollara uyarlanması için çalışılan pek çok başlık oldu. Ve ne yalan söylemeli oyun severler bu kadar tembel olmasalar tüm bu oyunları tasarlayanları sopalarla kovalarlardı. Tüm bu başarısız

denemeler, başarısız filmler ve ölümle dolu bir hayatla kalmamış mı yoksa düzenini koruyucularıyla mı dost olacaksınız?

1 980'li yılların başında hayatımıza giren E.T.'den beri, beyaz perdeden bilgisayar ve konsollara uyarlanması için çalışılan pek çok başlık oldu. Ve ne yalan söylemeli oyun severler bu kadar tembel olmasalar tüm bu oyunları tasarlayanları sopalarla kovalarlardı. Tüm bu başarısız

adaptasyonlar tarihin tozlu sayfaları arasında kaybolup gitti. Yani sinemalarda gişe rekorlarına imza atan süper kahramanlar, başarısız yapımlara da malzeme olabileceklerini defalarca ispatladılar.

Godfather, Electronic Arts'ın, Grand Theft Auto tarzındaki ilk denemesi. Ne

de olsa GTA bir tür olarak da isimlendirilmeye başlandı artık. Kısaca büyük bir şehrin tamamını çeşitli sebeplerle bazen yaya, bazen de arabayla arşınlayıp hayatta kalma ve ilerleme mücadelesinden oluşan bu aksiyon sınıfı, sağlam bir teknik altyapı ve güçlü bir senaryoyla desteklenirse etrafında büyük hayran kitlesi oluşturabiliyor. Tabi



KÜNYE

Aksiyon - Macera
Electronic Arts
Electronic Arts
www.godfathergame.com
1.8 GHz işlemci,
512MB RAM, 128 MB
DirectX 9.0c uyumlu
ekran kartı, 5 GB sabit
disk alanı.





yapımcılarına da büyük paralar kazandırabiliyor.

Oynanış açısından

Oynanış tarzı ve konu a diğı zaman dilımı nedeniyle Mafia ve Godfather hemen herkesi ister istemez bu iki yapıımı karşılaştırmaya itiyor. Her iki oyun da Amerikan topraklarında işlerini yasaların dışında sürdürmek isteyen İtalyan kökenli ve silahlara fazlasıyla düşkün insanların hikayelerini anlatmasına rağmen aradaki farkların en büyüğü belki de yine senaryonun işleniş tarzında yatıyor. Mafia'da kontrol edilen esas karakter hikayede belirli hedefleri gerçekleştirerek adım adım ilerlerken Godfather yine bir senaryoya bağlı olmasına karşın, ailenin geri kalanıyla paylaştığınız gelirlerinizi arttırmak için serbestçe yapılabilecek birçok yan görevi istenildiği zaman gerçekleştirme şansını sunuyor. Hikayenin başlangıcında Don Corleone'nin perde arkasında yürüttüğü kırı işlere girtlağına kadar batan bir

adamin düşmanları tarafından öldürölüşünün ardından, yıllar sonra oyunun kahramanı olan genç adamın annesi, Don Corleone'ye oğluna yardımcı olması için "bir babanın hiçbir isteğı reddedemeyeceğı bir günde" yardım isteyerek onu kanatları altına almasını istiyor. Adet olduğı üzere kızının evlendiğı gün içerisinde kendisine gelen hiçbir ricayı kırma şansı olmayan Don Corleone, bu isteğı de geri çevirmeyerek kahramanımızı bir hiç kimse olarak yanına alıp İtalyan mafyasının karanlık basamaklarını tırmanma şansı veriyor. Bu noktadan itibaren tüm New York şehrinin "baba"sı olmak için belki de günler boyunca uğraşmayı gerektirecek bir çaba sergilemek gerekse de, yükseklerde seyreden oynanabilirlik akıtılan her damla terin karşılığını fazlasıyla geri veriyor.

Farklı oyun amaçları

Her iki yapımda da sürükleyici senaryolara sahip olmasına rağmen Godfather,

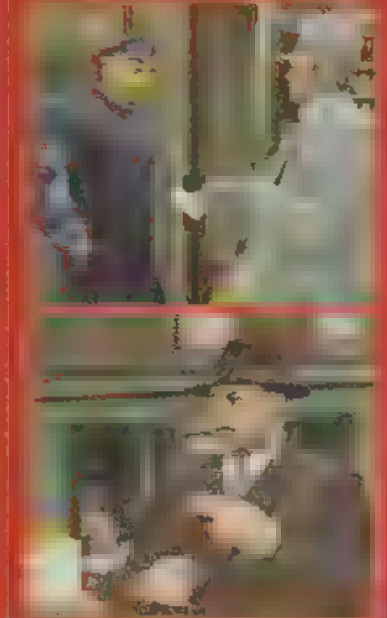
parayı kazanma ve harcama kavramlarını başarılı bir şekilde işlemesi ve aile içinde "yükselme" olanağı sunmasıyla, kendisini basit bir senaryonun üzerine taşıyarak farklılığını belli ediyor. Mario Puzo'nun yazdığı muhteşem roman ve Francis Ford Coppola'nın anlatımıyla dünyada milyonlarca insanı etkisi altına alan tüm Godfather kitap ve filmleri, Godfather'ın bir oyun olarak karizmasını göklere taşıyıp Mafia'yı maçın başında yenik duruma düşürüyor. Zaten o zamanların karanlık hayatını daha başarılı bir şekilde ifade etmesi açısından da Godfather, sıradanlığa kaçmayan senaryosuyla öne çıkıyor. Ana senaryo çoğı zaman orijinal eserin çizgisinden ayrılmayarak bir çömez olarak oyuna başlayan esas karakterle, ekran karşısında ter dökenleri tek bir vücutta birleştiriyor.

Vahşetin orijinal senaryoda ve dolayısıyla filmde uç noktalara taşındığı bölümlerse daha az üzerinde durularak işlenmiş. Mesela

BİLGİ

ORJİNAL FİLM HAKKINDA

The Godfather is a 1972 American crime film directed by Francis Ford Coppola. It is the first film in the Godfather trilogy. The film is based on the 1952 novel of the same name by Mario Puzo. The film stars Al Pacino as Michael Corleone, a young man who is forced to take over the family business after his father is killed. The film is a classic of the crime genre and is widely regarded as one of the greatest films ever made.



BİLGİ

ARAC SEÇENEKLERİ



büyük Hollywood yönetmeni Woltz'un bir sabah uyanıp 600 bin USD değerindeki atı Khartoum'un kafasını yatağında bulmasıyla ilgili herhangi bir konu oyunda mevcut değil, fakat Don Corleone'nin vurulduğu zaman onu trafiğin içinde delirerek hastaneye yetiştirmek oyunun da en önemli aksiyonlarından biri.

Dönemin atmosferi

O yılların New York'unun havasını daha da otantik kılan diğer bir faktörse Little Italy (Küçük İtalya), Hell's Kitchen, Brooklyn, New Jersey ve Midtown gibi mahallelerin ayrıntılarıyla betimlenmesi ve zaman makinesi olmayan sessiz çoğunluğa o günler ve

mekanlar hakkında ayrıntılı bir fikir verilmesi. Şehir haritasının son derece detaylı hazırlanmış olmasına rağmen dış mekanlarda kullanılan çoğu binalar ve iç mekanlar ilk birkaç saatlik deneme boyunca her seferinde farklı bir tat verirken, çoğu dokunun tekrar ve tekrar kullanılması nedeniyle bir süre sonra fazlasıyla tanıdık gelmeye başlıyorlar.

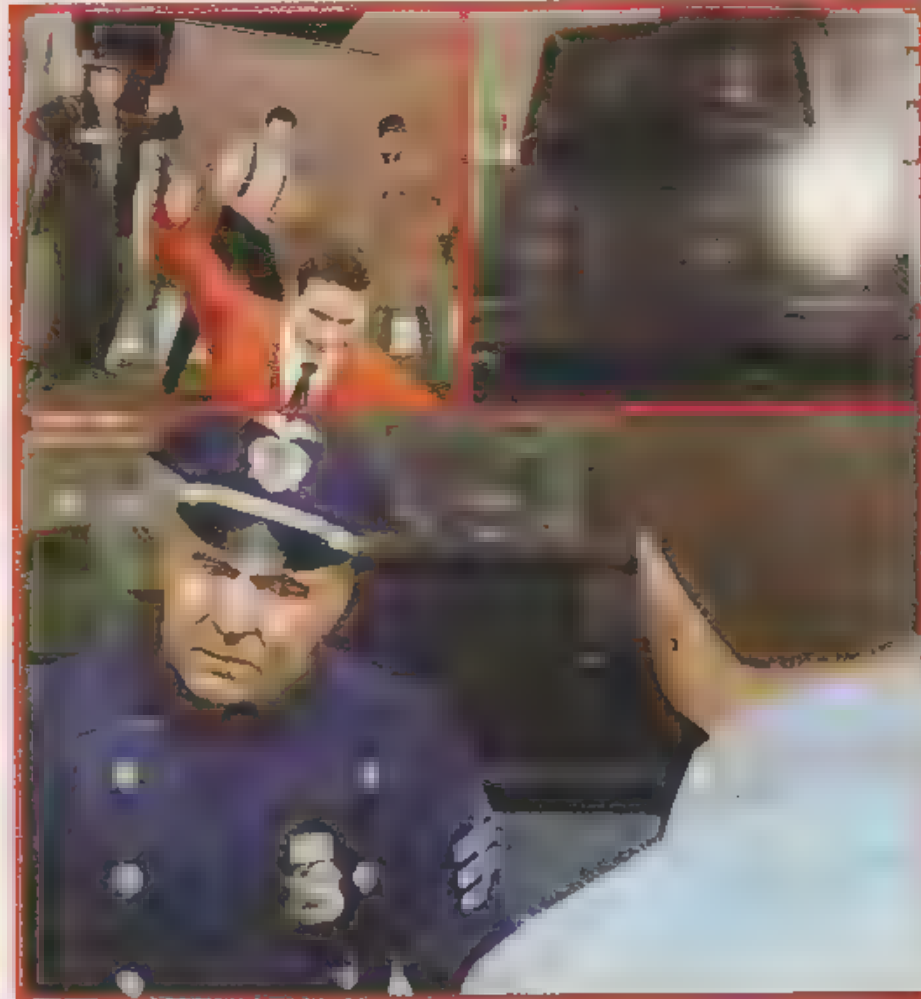
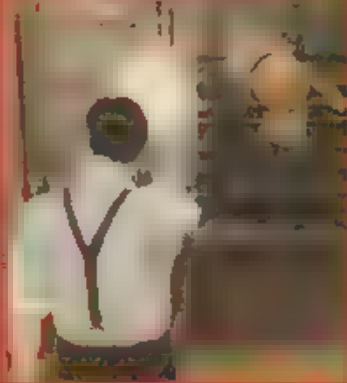
Karakter yaratımı

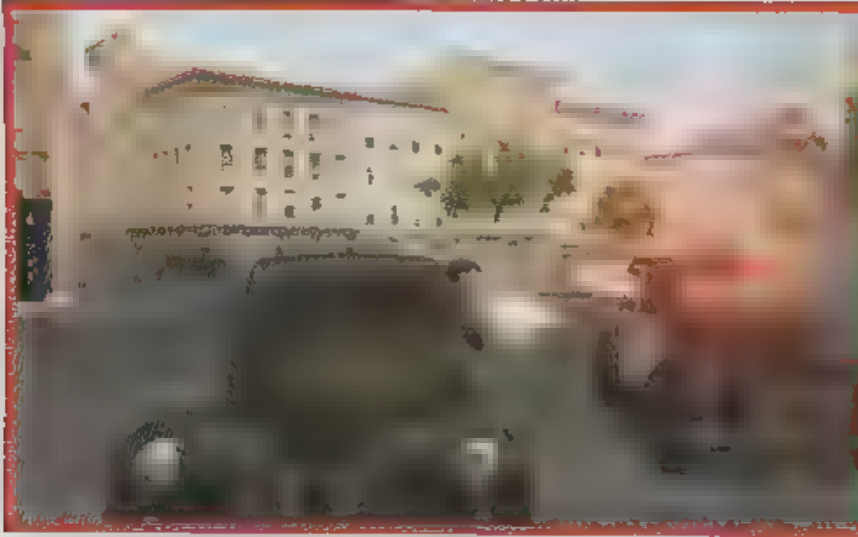
Mobface özelliğiyle yönetilen karakterin hemen her detayı ayarlanabiliyor. Bu kadar detaylı bir ekranı saatlerce kurcalayarak olması, hayalinizdeki İtalyan - Amerikan gangsterini yaratarak 1950'lerin New York'unda maceradan

maceraya koşturma imkanı sahip olabilirsiniz. Polat Alemdar o yılların Amerika'sında olsaydı neye benzerdi diye merak edenler, belki kafalarındaki karakteri ekranlarına tam olarak yansıtamayacaklar ama uğraşmaktan çekinmeyenler aradıkları benzerlikleri eninde sonunda kurcalayarak keşfedecekler. Başkalarının kopyalarını oluşturmak yerine bilgisayar karşısına ellerinde bir fotoğrafla oturanların eğer isterlerse kendi klonlarını da oluşturmaları mümkün. Ama bu pek kolay bir iş değil.

Her şey kişinin ne kadar çok zaman ayırmak istediği ne ve belki de biraz yeteneğine bakıyor. Mobface özelliği detaylı olan ve sadece insan yüzüyle sınırlı kalmayan karakter tasarım seçenekleri sayesinde isteyen herkese kendi gönlünde yatan anti kahramanın İtalyan mafyasının merdivenlerini tırmanmasına yardımcı olmasını sağlıyor. The Sims'le ana karakterin tipini kulak memesine kadar kişiselleştirme furçası başlatan Electronic Arts, tamamen farklı oyun türü olmasına rağmen Godfather'ı aynı teknikten yoksun bırakmamış.

Seslendirmeleri yapanların büyük çoğunluğu orijinal filmlerde oynayan aktörlerden oluşuyor. Al Pacino'ya projesinde yer aldığı Scarface (Yaralı Yüz) oyununun yapım çalışmalarından yer





aldığında, son derece önemli bir karakteri canlandırmasına rağmen sesini Godfather oyununa vermemiş. Marlon Brando'nun hayata veda edişinden kısa bir süre önce ölüm döşeğinde katılmaya çalıştığı seslendirme çalışmalarıysa sesinin zayıflığı ve nefes almasına yarayan makinelerin gürültüsü nedeniyle kullanılamamış ve onu taklit edebilen başka bir seslendirme sanatçısının yardımına ihtiyaç duyulmuş. Efektler o zamanın araçlarından ve silahların bire bir kopyalarından alındığı için o zamanların filmlerine merak duyanlara oldukça tanıdık gelecektir. Zaten sokaklarına kadar o günün New York şehrini taklit etmeye çalışan bir oyunda seslerin de gerçekçi olması için son derece özenli bir çalışmanın yapılmaması düşünülemezdi. Electronic Arts'ın sağlayabileceği cinsten dipsiz bir bütçeyle çalışma şansı olan bir geliştirme takımının asıl bütün bu zahmete girmemesi suç sayılırdı.

Cephaneliğimiz

Oyun içerisinde yer alan ateşli silahlar arasında o zamanın bilinen birçok modeli de mevcut. Klasik tabancalardan yirminci yüzyılın ilk yarısında mafyayla özdeşleşen "Tommy Gun" otomatik silahı ve hatta İtalyan mafyasının en bilinen işaretlerinden kısa namlulu tüfeği, o zamanın çete

savaşlarını merak edenleri bu karanlık döneme olabilecekleri kadar yaklaştırıyor. Molotov kokteyli ve dinamit gibi patlayıcılar dışında işini yakından ve kişisel olarak çözmek isteyenler için demir sopa gibi yakın dövüş silahları da bulunuyor. Bunun da ötesine geçip elini kirletmek isteyenlerse oyunun son derece detaylı bire bir dövüş sistemini oldukça başarılı bulacaklar. Yumruk yumruğa dövüş, namlusu üzerine dönük sayısız silah varken tavsiye edilecek bir yöntem olmamasına rağmen cephane suyunu çektiğinde ve etrafta çok fazla tehlike kalmadığında göze makul gelebiliyor. Sadece basit bir yumruk veya tekmenin çok ötesinde tam bir sokak dövüşünde beklenecek hareketler oyunda yer aldığından bire bir dövüşün silahlı çatışmalardan daha eğlenceli olduğunu bile rahatlıkla söyleyebiliriz.

Konrad
versiyonlarına kıyasla

PlayStation 2 ve Xbox gibi konsollarda yer alan versiyonlarıyla karşılaştırıldığında PC sürümünün özellikle yüksek çözünürlük sağlayabilmesi nedeniyle daha ıyı gözüktüğünü söylemek mümkün. PlayStation 2 ve Xbox arasında bir seçim yapmak gerekirse Xbox'un daha yeni ve dolayısıyla daha gelişmiş bir teknolojiye sahip

olması nedeniyle bu platformda daha güzel gözüküyor. Fakat özellikle ortalamanın üstünde bir bilgisayara sahip olanlar Anti Aliasing ve Anisotropic Filtering gibi seçenekleri kullanabildikleri sürece hem Xbox hem de PlayStation 2'nin yaşatabileceği keyiften daha fazlasını bulacaklar. Kontrollerin çok sayıda tuş aracılığıyla sağlanabilmesi PC kullanıcılarına bazen feliik feliik gamepad aratacak olmasına rağmen işler genelde kontrol altında oluyor.

Sonuç

İnsanların kafasına Godfather kitap ve filmlerini büyük bir başarı hikayesi olarak kazıyan kişilerin çoğu bu projede hiç yer almamış olsalar ve hatta bu efsane serinin oyun haline getirilmesi nedeniyle niteliğini kaybedeceğini sık sık iddia etseler bile Electronic Arts, elindeki malzemenin değerini bilerek hiç de fena sayılmayacak bir aksiyon oyununu piyasaya sürmeyi başarmış görünüyor. Bundan yıllar önce edebiyat ve sinema dünyasındaki estirdiği rüzgara göre Godfather oyununun, bilgisayar dünyasında daha silik bir iz bırakacak ama oyunu denemek isteyenlerin eğlence için harcadığı saatlerin boşa gitmeyeceğine garanti verebiliriz.

Umut Can
umutcan@gmail.com

BİLGİ

OYUN SÜRESİ

[illegible]

SONUC



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

% 75



The Elder Scrolls IV OBLIVION

BİLGİ

EVİRİM

Tamriel ile cehennem arasındaki kapıyı kapatmamız gerekiyor!

Bilgisayar oyunlarının en etkileyici bölümü hiç şüphesiz konularıdır. Bu yönüyle oyun oynamak biraz kitap okumaya benzetilebilir. Elinizdeki oyun RPG ise bu oyunu oynadığınızda edineceğiniz duygu fantezi türünde bir kitap okurken hissedeceklerinizle neredeyse aynıdır. Çünkü bu tip oyunlarda konu diğer oyun türlerinden çok çok daha

fazla on plana çıkıyor. Hele güzel bir konuya sahip bir RPG oyunu; üstün oynanış özellikleri ve detaylı grafiklerle bezenmişse ortaya eşsiz bir keyif çıkıyor. Evet, şimdi bu tür oyunların birinden bahsedeceğiz; Elder Scrolls IV: Oblivion.

Elder Scrolls, dördüncü oyunu olan Oblivion ile birlikte RPG tarzında gözünü zirveye dikmiş görünüyor. 1994 yılında macerasına

başlayan Elder Scrolls serisinin ilk oyunu Arena'ydı. İsminden de anlaşılacağı gibi bu oyunda, karakterimizle farklı şehirlerde farklı arenalarda rakiplerimize üstünlük kurmaya çalışıyorduk. Oyunun bu ilk hali tam anlamıyla RPG tarzında olmasa da serinin tamamında kullanılacak bazı kavramlar ilk kez bu oyunda ortaya atılmıştı. Tüm Elder Scrolls oyunlarında yaşadığımız maceraların tamamının



KÜNYE

Bethesda Softworks
2K Games

2 GHz P4 işlemci, 512 GB RAM, 128 MB Direct3D uyumlu ekran kartı, 4.6 GB sabit disk alanı, DirectX 8.1 uyumlu ses kartı.

SEVİNCİSİZİZ 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



geçtiği dünya olan Tamriel ilk kez bu oyunda ortaya çıkmıştı. Ancak Elder Scrolls gerçek şöhretini ikinci oyunla elde etti. Daggerfall, Arena'nın hemen ardından hazırlanmaya başlandı. Bu kez oyunda karakterler ve konu daha derinleştirilmişti. Ekinti paketiyle birlikte konusu daha da zenginleşen Elder Scrolls: Daggerfall'un ardından hemen yeni oyun hazırlanmaya başladı. Morrowind serinin üçüncü oyunuydu. 2002 yılında aynı zamanda Xbox platformu için de piyasaya sürülmüştü. Tabii bu tip oyunların olmazsa olmazı eklenti paketleri Morrowind için de hazırlandı.

Tüm bu oyunlar Elder Scrolls'u gerek konu gerek oynanış özellikleriyle biraz daha ileriye götürdü. Bu oyunlarda aynı dünya üzerinde maceralara atılırken her seferinde konu bir önceki oyundan bağımsız olarak geliştiriliyordu. Böylece oyunu anlamak için serinin bir önceki oyununu oynama gereği duymuyorduk. Aynı şekilde son oyunumuz olan Oblivion'da da tüm bu özellikler muhafaza edilmiş.

Yine cehennemden yaratıklar, ancak bu kez isim farklı: Oblivion...

Son oyunumuz Elder Scrolls IV: Oblivion, Tamriel dünyasının başkenti Cyrodill'de geçiyor. Konudan bahsetmek gerekirse; bir

önceki imparatorun tahtı uzun zamandır boştur. İmparator bilinmeyen bir suikastçi tarafından öldürülmüştür ve bu durum Oblivion'a yani oyunumuzdaki cehenneme bir kapı açmıştır. Bu cehennemden gelen yaratıklar bölge halkına zarar vermeye başlayınca bizim sahneye çıkma zamanımız gelir. Görevimiz, yaratacağımız karakterle bir an önce kayıp varisi bularak tahta geçirmek, cehennemden gelen yaratıkların şehre ve halka zarar vermesini engellemek ve hatta tüm Tamriel'i yok olmaktan kurtarmaktır.

Aslında konumuzun çok özgün olduğu söylenemez. Ancak seriyi bir bütün halinde incelersek konunun aynı gezegende ve diğer oyunlardan bağımsız gelişmesi hayal gücünün renkli bir örneğini oluşturuyor. Gezegenin bir yerinde patlak veren önemli bir gelişme oluyor ve herkes yeni kahramanı merakla bekliyor. Siz sıradan bir kişi olarak oluşturacağınız



karakterle, namınızı dört bir yana yayana kadar yaratıklarla başa çıkmaya çalışıyorsunuz.

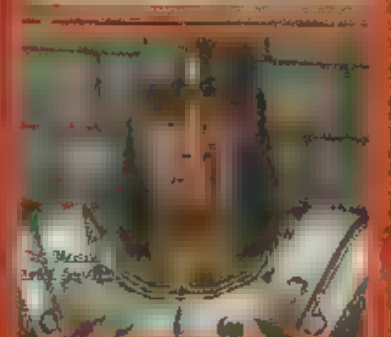
Oyun esnasında karşılaşacağınız her karakterin kendine has bir karar verme yeteneği olduğunu söyleyebiliriz. Karşınıza çıkan her yaratık aslında şehir içinde bir role sahip olan ve yalnız başınayken karakterlerine göre hareket eden yaratıklar. Çevrelerindeki eşyalara ya da



BİLGİ

SORULAR

1. Oblivion'un en büyük özelliği nedir?
2. Oblivion'un en büyük eksikliği nedir?
3. Oblivion'un en büyük başarısı nedir?
4. Oblivion'un en büyük başarısızlığı nedir?
5. Oblivion'un en büyük başarısı nedir?



BİLGİ

İSTE ELDER SCROLLS MACERASI



varlıklara göre karar verebiliyorlar. Bunu oyun yapımcıları geliştirdikleri yeni yapay zeka sistemiyle başarmışlar. Her bir karakter için belli hareketler belirleyerek sürekli aynı görüntülerle oyuncuyu baş başa bırakmaktansa, geliştirilen yeni sistemle bir adım öteye gidiliyor ve en azından çevrelerindeki nesneler ya da diğer yaratıklara bağımlı ama aslında bağımsız bir hareket kombinasyonu yaratılıyor.

Son zamanlarda oyuncuların hayatına giren başka bir oyun türü de multiplayer oynanan RPG oyunları. Bu oyunların ortaya çıkmasıyla birlikte binlerce hatta on binlerce kullanıcı aynı anda aynı dünya içinde oynamaya başladılar. Bugün,

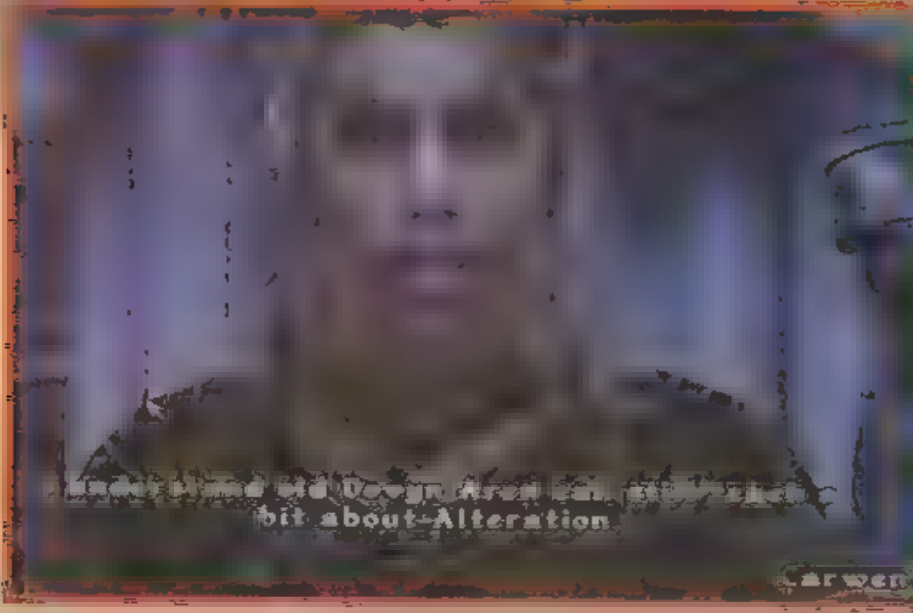
belki de geleceğin en popüler oyun türlerinden biri olmaya aday bu yeni yapının örnekleriyle sıklıkla karşılaşıyoruz. Tek bir dünyada yaşanan maceraların en etkileyici kısmı bu dünyaların sürekli genişlemesi. Her geçen gün oyun yapımcıları yeni duyurularla gezegenin yeni şehirlerini keşfe açıyorlar. Bu türlerin bir başka özelliği ise karakterinizin kahraman olma zorunluluğunun olmaması. Single player oyunlarda gerçek bir oyuncu tarafından yönetilen tek bir karakter olduğu için verilen görevi yerine getirerek adım adım kahraman olmak zorundasınız. Ancak birden çok insanın karakterleriyle dolu bir dünyada herkes istediği yoldan gidiyor. Kimileri ticaretle uğraşırken kimileri hırsızlık yapıyor, kimileri büyücülüğe merak salmışken kimileri savaşçı olup yollara düşüyor. Kulağa ilk anda farklı gelse de oyun içindeyken bu farkı anlamak pek mümkün olmuyor. Sadece karakterimizin

yeteneklerini geliştirip daha ust noktalara erişebilmek için oradan oraya, sonu gelmeyen haritalarda geziniyorsunuz ve kendinizi bilgisayar başından kurtardığınız anda bir de bakıyorsunuz ki saatler oyun başında harcanmış.

Single player geleneginden vazgeçilmemiş

Elder Scrolls yapımcıları bu yeni türde bir örnek hazırlamaktansa single player bir RPG oluşturmaya karar vermişler. Bunun nedeni single player RPG oyunlarının da bu yeni tür oyunlardan bağımsız ve kendine has avantajlarının ve kendine has oynanış zevkinin olması. Bizce bu gayet olumlu bir karar olmuş. Çünkü kimi kullanıcıların aklında hala single player oynanmış birçok RPG'nin tadı bulunmakta. B.çok oyuncu özlemle yeni RPG başlıklarını beklemekte. Mesela Warcraft bir strateji ve RPG oyunu olarak gayet başarıyla bir sonraki oyunları World of Warcraft'ı yukarıda bahsettiğimiz türde hazırlamaya karar verdiler. Ortaya çıkan oyun gerçekten muhteşemdi ancak doğal olarak bazı oyuncular da eski Warcraft oyunlarını özleyebilir. Tabii buradan Warcraft yapımcıları yeni single player oyunlar hazırlamayacaklar gibi bir sonuç çıkarmamak lazım. Yapımcıların tercihinin devreye girdiği bu noktada, yeni Elder Scrolls'un serinin genelinde olduğu gibi sadece





single player oynanabilen bir oyun olmasına karar verilmiş. 2002 yılından bu yana devam edilen çalışmalar sonucunda da ortaya gayet hoş oynanması zevkli bir RPG çıkmış. Oblivion'da diğer oyunlardan da alışık olduğumuz gibi karakterimizi istediğimiz özellikler ve fiziksel görünüşe göre oluşturup yola çıkıyoruz. Tabii bu sefer seçenekler çok daha fazla. Oyunu oynarken istersek birinci şahıs bakış açısından devam edebiliriz ve oyuna macera oyunlarında nissettiğimiz atmosferi katabiliriz. Ya da bu tür oyunlardan alışık olduğumuz klasik üçüncü şahıs bakış açısıyla devam edebilir ve RPG tadını fazlasıyla çıkarabiliriz. Bu seçenek tamamen oyuncunun tercihinin bırakılmış.

Birinci şahıs bakış açısı belki uzun süre tercih edilmesi zor bir seçenek ancak oyunun ne kadar ayrıntılı tasarlandığını anlayabilmek için de güzel bir opsiyon. Oyunun geçtiği

mekanlar olabildiğince geniş olmasının yanında grafikler de gerçekten son derece özenle hazırlanmış. Şüphesiz Oblivion'u başarıya götürecek ana etken grafikler olacak. Genelde bu türde oyunlarda üçüncü şahıs bakış açısı grafiklerin arka plana itilmesine neden oluyordu ancak birinci şahıs yapımçıların böyle bir şansı yoktu. Zaten onlar da böyle bir şansa sahip olmaktansa özenli bir çalışma sonucu takdir hak eden bir dünya ortaya çıkarmışlar. Tabii her zaman olduğu gibi bu durum yüksek sistem gereksinimleri anlamına geliyor. Eğer çok da yeni olmayan bir sisteme sahipseniz oyunu hiç satın almayın diyebiliriz. Çünkü büyük olasılıkla oyunu kurduktan sonra ekranda çıkacak bir hata yazısıyla hevesiniz kursağınızda kalabilir ya da daha iyi bir ihtimalle oyunu çalıştırmayı başarırsınız ancak sisteminizin zorlanması halinde oyun, oyun olmaktan

çıkıp bir işkenceye dönüşebilir. Oyunumuzun bir başka özelliği de yerine getirmemiz gereken görevlerle ilgili. Görevler çok esnek bir yapıda ortaya çıkıyor. Yerine getirmemiz gereken temel görevler dışında tamamen karakterimizin yapısına bağlı olarak ek görevlere ulaşılabilir. Bu görevlerin yerine getirilmesi zorunlu olmasa da yeni mekanlar ve hikayeler keşfetmek için tavsiye edilebilecek bir özellik. Övgüleri fazlasıyla hak eden bir oyun Oblivion.

Oblivion daha şimdiden birçok otorite tarafından çok yüksek puanlarla ödüllendirildi. Hatta birçoğuna göre bu senenin en iyi RPG'si olacağına kuşku yok. Tüm bu övgülerin ana dayanak noktası hiç şüphesiz yukarıda da bahsettiğimiz grafiksel detayların mükemmelliği.

Bir RPG başlığından beklenmeyecek derecede üst düzey grafiklere sahip olması ve tabii ki diğer artıları oyunun muhakkak denenmesi gereken bir başlık olduğu gerçeğini ortaya koyuyor. Şimdiden birçok fanatığe kavuşmuş olan Elder Scrolls: Oblivion'u eğer sisteminize güveniyorsanız mutlaka denemelisiniz. Tabii günlerce bilgisayar başında sabahlamak için yeterli vaktiniz varsa...

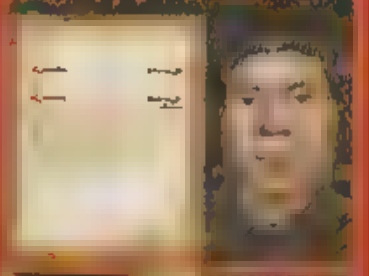
Arslan Taşkın
arslantaskin@yahoo.com



BİLGİ

SORULAR

Geniş ve canlı oyun dünyası, görev çeşitliliği, karakter gelişim mekanizması. Zamanınızı çalışıyor :) %94



SONUÇ



Geniş ve canlı oyun dünyası, görev çeşitliliği, karakter gelişim mekanizması.



Zamanınızı çalışıyor :) %94

%94

Korkmak mı istiyordunuz?

CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth

BİLGİ

YAPAY ZEKA

Yapımcı firmadan Chris Gray ile yapılan bir röportajda Gray, oyun içinde bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerin yapay zeka konusunda oldukça iddialı olduklarını belirtmiş. Mesela Gray, karakterlerin birbirleriyle konuşup Jack hakkında bilgi topladığına ve buna göre hareket ettiklerine dikkat ekmiş. Buna örnek olarak da Jack'in herhangi bir karakterden yaralanması sonucu kaçabilen bir karakterin diğerleriyle konuşması sırasında, diğerlerini de o bölgeden uzaklaştırdığını belirtmiş. Her ne kadar bu oyun oyun içerisinde oynayamamış olsak da deneyimlerimiz gösteriyor ki bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerin yapay zeka seviyeleri gerçekten çok iyi tasarlanmış.

Baskıyı ve gerilimi tüm benliğinizde hissedeceksiniz. Ne de olsa dünyanın en karanlık köşeleri bizleri bekliyor.

Yıl 1916... Boston'da bir evin yakınlarında duyulan silah sesleri polis merkezine ihbar edilmiş ve polis teşkilatının başarılı memurlarından Jack Walters olay yerini incelemek ve polise çatışmaya giren insanları teslim olmaya ikna etmekle görevlendirilmiştir. Daha önce ismi duyulmamış gizli bir mezhebin üyeleri olan bu kişilerin sorgulanabilmesi, olayın aydınlatılması açısından çok önemlidir. Fakat hayatta

kalan son iki tarikat üyesinin de polis tarafından vurulmasının ardından olay yerini inceleme görevi Jack'e düşmüştü. İncelemeleri onu evin bodrum katına yöneltmişti. Burada yaşadığı olağandışı olaylar ve aklının sınırlarını zorlayan imgeler karşısında bilincini yitiren Jack, iş arkadaşları tarafından yarım saat sonra yarı felç olmuş ve kanları içinde yerde yatarak bulundu. Onu kurtarmaya geldiklerinde Jack, kendinden

geçmiş bir şekilde anlaşılamayan bir şeyler fısıldamaya çalışıyordu. Jack, yaşadığı bu tarifi imkansız doğaüstü olayları sonucunda kendisini uzunca bir süre toparlayamamış ve çok başarılı olduğu görevi bırakmak zorunda kalmıştı. Akıl hastanesine yatırılan Jack'i zor günler bekliyordu. Yaşadıklarıyla ilgili sürekli kabuslar görüyor, gaipten sesler duyuyor ve aklını dengesini korumak için son çabalarını sarf ediyordu. Bir ara intihar etmeyi bile deneyen Jack, oldukça uzun bir süre burada kalacaktı.



KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	Headfirst Productions
Yayıncı:	Bethesda Softworks / 2K Games
Bilgi:	www.callofcthulhu.com
Önerilen:	1.6 GHz işlemci 512 MB RAM DirectX 9.0 uyumlu ekran kartı 2 GB sabit disk alanı

Korkmaya, düşman yapay zekasını

Sık sık ölmekten



Aradan yıllar geçer

Boston'da yaşananlar üzerinden altı sene geçmiş ve Jack kendi dedektiflik bürosunu açmıştır. Aradan geçen bunca zamana rağmen hala o evde yaşadığı olaylar ve karşılaştığı garip yaratıklarla dolu kabusları gören Jack, bu olaya ilişkin merakından da vazgeçemez. O nedenle sürekli ve sadece bu olayla ilişki kurabileceğini düşündüğü işleri kabul ediyordu. 1922 yılının soğuk kış günlerinden birinde Jack Arthur Anderson isimli bir kişinin kendisinden yardım istemesi üzerine, New England yakınında bir balıkçı kasabası olan Innsmouth ile karanlım Brian Burnham isimli bir bankanın kâğıbetini araştırmak üzere yola koyuldu. Jack, bu tehlikeli macera boyunca sadece Innsmouth'la ilgili değil aynı zamanda kendi geçmişi ve yaşadığı gizemli olaylarla da ilgili izlere rastlayacaktı.

Hikayenin buraya kadar olan kısmı oyunumuz başladığı andan itibaren bize ufak videolarla izlettiriliyor. Bizse Innsmouth'da Brian Burnham'ı arayan Jack Walters olarak oyuna dahil oluyoruz. Eski polis yeni dedektif Jack Walters canlandırdığımız Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth'te ilk dikkatimizi çekecek şey FPS (first person shooter) türü oyunlardan alışık olduğumuz tarzda

ekran göstergelerinin olmayışı. Hepimizin alışık olduğu ufak haritalar, mermi sayacı ve sağlık göstergeleri ekranımızda yer almıyor. Bu tabii ki canlandırdığımız karakterin ölümsüz olduğu anlamına gelmiyor, aksine karakterimizi canlı tutabilmek için oldukça çaba harcamamız gerekiyor. Dark Corners of the Earth ile ilgili en çarpıcı detay karakterimizin hayatta kalmasının sadece klasik health durumuna bağlı olmaması, zira sanity durumunuzu da dikkate almanız gerekiyor. Canlandırdığımız karakterin aşırı yorgunluk, soğuğa maruz kalma ve kan kaybı gibi durumlara duyarlı olmasının yanında, korkutucu görüntüler, olaylar, düzensiz sesler, okuduğu metinler ve yüksekten aşağıya bakınca karşılaşılabileceği yükseklik korkusu gibi birçok şeye karşı psikolojik dengesini de koruması gerekiyor. Aksi takdirde gâipten sesler duymaya başlayacak, geçici görü-

kayıpları yaşayacak ve hatta halüsinasyonlar görmeye başlayacak olan Jack'i ayakta tutmak pek de kolay olmayacak.

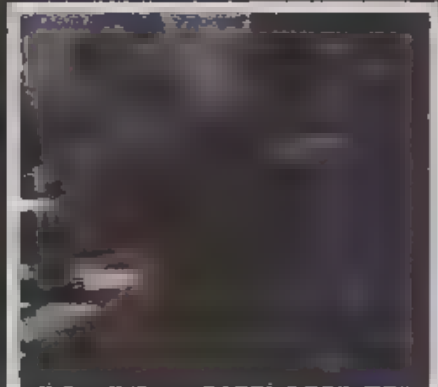
Jack'in sağlığının tehlikeye girmesi durumunda eskiden kalma alışkanlıklarınız sebebiyle etrafta ilkyardım çantası ya da sağlık iksiri aramayın sakın. Zira Jack'i iyileştirmek için çok farklı yöntemler kullanacaksınız. Örneğin Jack kan kaybediyorsa, yarasını acilen sarmalısınız yoksa Jack'i kan kaybı sonucu ölüme terk etmeniz an meselesi. Jack'in oyun boyunca yaşayacağı "sağlık problemleri"ne de çeşitli çözümler bulmak durumundasınız, aksi takdirde Jack yaralanma şekline göre değişecek tepkiler vermeye başlayacak ve oyun kontrolünüzü bir hayli

zorlaştıracak. Buna örnek olarak Jack'in bacağından yaralanması durumunda topallayarak yürümeye devam etmesini ya da gözünden yaralanan Jack'in sizi ekran başında bulanık görüntülerle baş başa bırakacak olmasını gösterebiliriz. Tüm bu sağlık

BİLGİ

KARANLIKLAR İÇİNDE

Oyunda yaratılmak istenen korku atmosferi, oyuna hakim olan renklere de koyu bir biçimde yansımış. Oyun boyunca içinde bulunacağınız ortamların çoğu oldukça karanlık. "Ben karanlıkları korkarım" diyorsanız, Dark Corners of the Earth'in sizin için pek de uygun bir oyun olmadığını belirtmekle birlikte monitörünüzün renk ayarlarıyla oynamanızı tavsiye ederiz. Ama oyunun keyfini tam anlamıyla çıkarabilmek için oyunu oynadığınız ortamda bu atmosferi destekleyici bir biçimde kararlını k. Korkuyu içinizde hissedin :)



BİLGİ

KONTROL MEKANİZMASI

Jack'ininventory'den ulaşabiliyorsunuz. Fakat şunu da unutmayın ki Jack bu sağlıklı ilgili işlemleri yaparken oyun içinde oldukça korumasız bir hedef haline dönüşüyor. Bu etkenler düşünüldüğünde oyunumuz sizleri gerçek dünyadan koparıp direkt hikayemizin içine sürükleyebilecek bir güçte. Sizi de korkutan titretecek. Beklenmedik anlarda ekranınızda belirecek görüntüler sayesinde yerinizde hoplayacaksınız. leinde bulunduğunuz atmosfer sizi sürekli gerilime sürükleyecek şekilde tasarlanmaya çalışılmış ve bu konuda oldukça başarılı da olunmuş. Dark Corners of the Earth oldukça uzun (5 yıl kadar) bir hazırlanış sürecine sahip olduğundan, grafiklerin günümüz oyunları ile kıyaslandığında biraz sönük kaldığını göreceksiniz. Simon the Sorcerer 3D'de kullanılan grafik motorunun geliştirilmiş hali kullanılarak oyunumuzun bir başka özelliği de, etrafta gördüğünüz neredeyse tüm eşyaları inceleyip kullanabilmeniz. Oyunumuzu sadece bir FPS olmaktan çıkarıp ona sürükleyiciliği katan unsurlardan biri de bu başında. Oyun boyunca Jack Walters'in karanlık geçmişini aydınlatmanızı sağlayacak bilgilere ulaşabilmeniz sürekli karşılaşacağınız ufak bulmacaları çözmenize



ekipmanlarına inventory'den ulaşabiliyorsunuz. Fakat şunu da unutmayın ki Jack bu sağlıklı ilgili işlemleri yaparken oyun içinde oldukça korumasız bir hedef haline dönüşüyor. Bu etkenler düşünüldüğünde oyunumuz sizleri gerçek dünyadan koparıp direkt hikayemizin içine sürükleyebilecek bir güçte. Sizi de korkutan titretecek. Beklenmedik anlarda ekranınızda belirecek görüntüler sayesinde yerinizde hoplayacaksınız. leinde bulunduğunuz atmosfer sizi sürekli gerilime sürükleyecek şekilde tasarlanmaya çalışılmış ve bu konuda oldukça başarılı da olunmuş. Dark Corners of the Earth oldukça uzun (5 yıl kadar) bir hazırlanış sürecine sahip olduğundan, grafiklerin günümüz oyunları ile kıyaslandığında biraz sönük kaldığını göreceksiniz. Simon the Sorcerer 3D'de kullanılan grafik motorunun geliştirilmiş hali kullanılarak oyunumuzun bir başka özelliği de, etrafta gördüğünüz neredeyse tüm eşyaları inceleyip kullanabilmeniz. Oyunumuzu sadece bir FPS olmaktan çıkarıp ona sürükleyiciliği katan unsurlardan biri de bu başında. Oyun boyunca Jack Walters'in karanlık geçmişini aydınlatmanızı sağlayacak bilgilere ulaşabilmeniz sürekli karşılaşacağınız ufak bulmacaları çözmenize

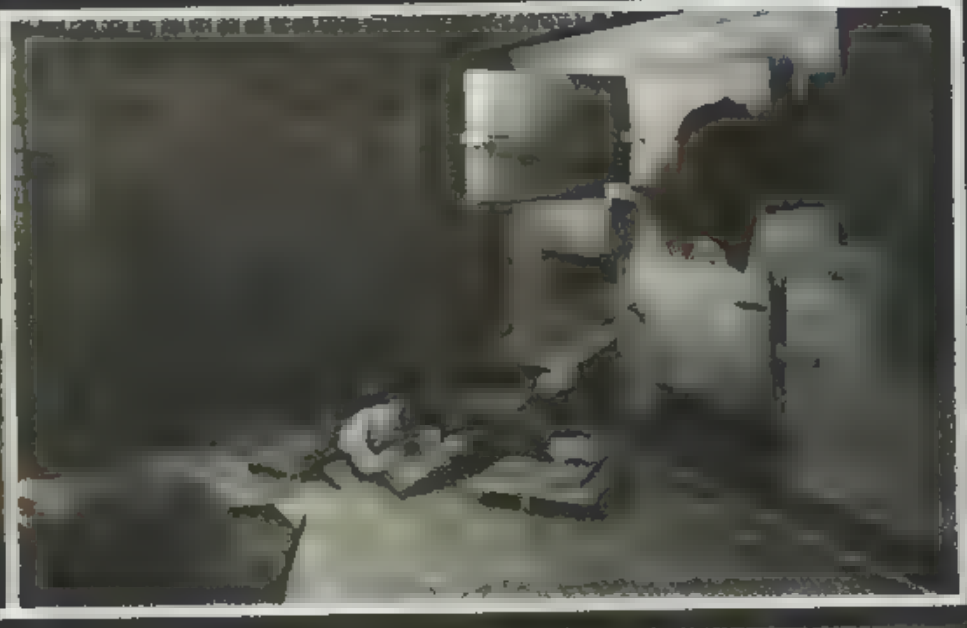
Mistik oyun dünyası

Oyunun gerçek zamanlı grafik detayları görsel olarak bizi çok tatmin etmese de, öğelerin kullanımı son derece başarılı. Görsel efektlerin yaratılmak istenen atmosferi desteklemesinin yanı sıra ses efektleri de bu konuda oldukça iyi. Jack'in içinde bulunduğu psikotik dünyaya paralel olarak gösteren görsel tepkileri, oyunun gerçekçiliğine oldukça katkı sağlamış. H.P.Lovecraft serisi olan Cinchbu Mythos'tan esinlenerek hazırlanmış çok edici görüntüler, şimşekler ve dinamik çığırılmazlıklar sadece Jack Walters'i değil

sizleri de korkutan titretecek. Beklenmedik anlarda ekranınızda belirecek görüntüler sayesinde yerinizde hoplayacaksınız. leinde bulunduğunuz atmosfer sizi sürekli gerilime sürükleyecek şekilde tasarlanmaya çalışılmış ve bu konuda oldukça başarılı da olunmuş. Dark Corners of the Earth oldukça uzun (5 yıl kadar) bir hazırlanış sürecine sahip olduğundan, grafiklerin günümüz oyunları ile kıyaslandığında biraz sönük kaldığını göreceksiniz. Simon the Sorcerer 3D'de kullanılan grafik motorunun geliştirilmiş hali kullanılarak oyunumuzun bir başka özelliği de, etrafta gördüğünüz neredeyse tüm eşyaları inceleyip kullanabilmeniz. Oyunumuzu sadece bir FPS olmaktan çıkarıp ona sürükleyiciliği katan unsurlardan biri de bu başında. Oyun boyunca Jack Walters'in karanlık geçmişini aydınlatmanızı sağlayacak bilgilere ulaşabilmeniz sürekli karşılaşacağınız ufak bulmacaları çözmenize

detaylarda saklı mümkün ipuçlarını kovalamanıza bağlı. Bu bulmacaları çözebilmek için çoğu zaman oyun içindeki bilgisayar tarafından yönetilen karakterlerle yaşayacağınız diyalogları iyi takip etmeniz gerekiyor. En basitinden bu örnek vermek gerekirse kasabanın ayyaşı olan Zadok Allen, size çok şeyler anlatabilecek biri. 96 yıldır Innsmouth'da yaşayan Allen'i konuşturabilmeniz, ona smarlayacağınız içkilere bağlı.

Ayrıca bu ipuçlarını takip ettikçe ve bulmacaları çözdükçe Mythos olarak adlandırılan ve sizi daha sonra oyunu tekrar tekrar oynamaya yönlendireceğini düşündüğümüz puanlar kazanacaksınız ki Mythos puanınız arttıkça Jack'in gerek bulmaca çözme gerekse etrafında var olan eşyaları fark edebilme yeteneğinin arttığını göreceksiniz. Ayrıca Mythos puanları sayesinde bonus eşyalara ulaşabilecek ve daha önce gidemediğiniz

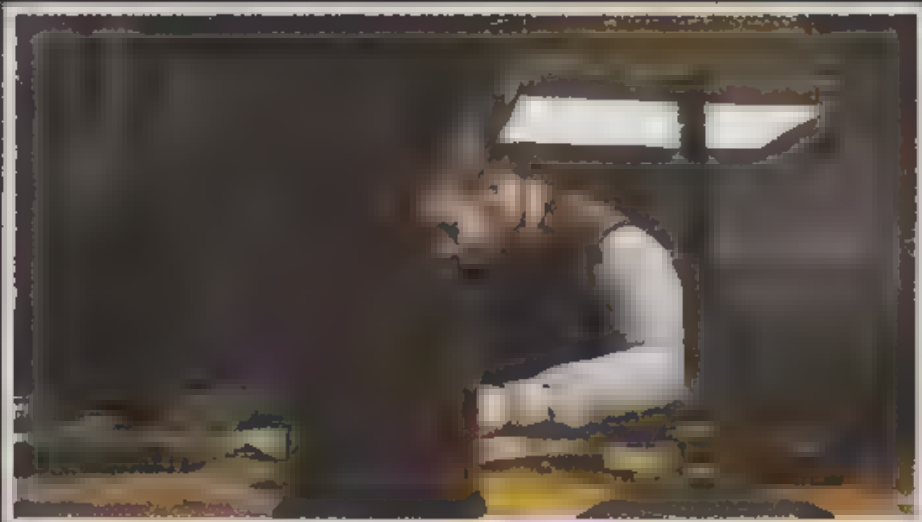




mekanlara da
gidebileceksiniz.

Oyun mekanikleri

Oyunumuzun en güzel yanlarından biri hem dövüş / savaş meraklılarına hem de taktik dehalarına hitap etmesi. Karşı karşıya kaldığınız güç bir durumdan ister savaşarak, isterseniz de yapacağınız kurnazca planlar sayesinde hiç elinizi kana bulamadan kurtulabilmeniz mümkün. Oyunda kullanabileceğiniz silahlar 1920'lerin silahlarına sadık olarak tasarlanmış. Colt Revolver ya da Mauser gibi dönemin en popüler silahlarını kullanabileceğiniz gibi mistik güçlere sahip silahlarla da savaşma şansınız olacak. Silahları kullanırken nişan alarak ya da almadan atışa geçebilirsiniz. Atışa geçtikten sonra, nişan alarak atışa geçebilirsiniz. Nişan alarak atışa geçtikten sonra, nişan alarak atışa geçebilirsiniz. Nişan alarak atışa geçtikten sonra, nişan alarak atışa geçebilirsiniz.



hareket etmesine neden olacak. Jack'in hedeflerine verdiği zarar rakamsal olarak gösteren bir sistem bulunmuyor. Bu yüzden düşmanınıza verdiğiniz zararın boyutunu, düşmanınızın etrafa sıçattığı kan miktarıyla ölçmek zorundasınız. Oyun ilerledikçe bu ilginç sistemle de alışacaksınız. Ayrıca oyunumuzu istediğiniz an kaydedemiyorsunuz. Bu ilk başta size pek cazip görünmese de, oyunun gerçekçiliğine oldukça katkısı olduğunu söyleyebiliriz. Bölüm geçtiğinizde oyunumuz otomatik olarak kaydediliyor. Bunun dışındaysa oyun sırasında karşılaşacağınız, yıldız veya göz şeklindeki alanlarda kayıt işlemi yapabiliyorsunuz. Oyundaki karakterler ve özellikle yaratıklar Lovecraft eserlerine sadık kalarak tasarlanmış. Lovecraft'in yarattığı hayali kasaba olan Innsmouth hakkında bir şekilde incelediğinizde her birinin ayrı bir problemi

kişilik olduğunu fark edeceksiniz. Bütün bunları hep içinde bulunduğunuz tedirgin edici atmosferi destekleyen unsurlar olarak göze çarpıyor. Bunlara; görsel öğelerin kullanımı ve ses efektlerinin gerçekçiliğini de eklediğimizde, Dark Corners of the Earth ile ilgili bazı ufak aksaklıkları göz ardı edebiliyorsunuz. Hepsinden önce oyunumuzun 5 sene önce çıktısı, kaliteli, problemli ve oldukça uzun bir yapımdan geçtiğini unutmayın. Bunu da dikkate aldığımızda oyunumuz gerçekten çok iyi bir psikolojik gerilim tarzı FPS oyunu haline alıyor.

Sonuç olarak

Modern edebiyat tarihinin günümüz kültürünü belki de en çok etkileyen fantastik korku yazarlarından biridir H.P. Lovecraft. Lovecraft'in eserlerinden oyuna uyarlanan Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, korku senaryosu, oyun severlere sunduğu aşırı gerçekçi savaş sahneleri ve hepsinden önemlisi "korku filmi" kavramı gibi "korku oyunu" kavramını yaratabilmiş olmasıyla 2006'nın en popüler oyunlarından biri olmaya aday gözüküyor. Alın korkacaksınız!

Ozgür Erdem
erdemozgur@gmail.com

BİLGİ

ESKİMİŞ GÖRÜNÜM

Oyunun 1920'li yıllarda geçiyor olmasından kaynaklı olabilir veya yapımcı firma sadece bazı grafik kusurları ortadan kaldırmak için grafiklerde farkı bir nitre kullanmış durumdadır. Bu nitreleme sistemi görüntüleri biraz karlı görünmesine neden oluyor. Oyunun ilk anlarında bunun insana biraz tuhaf geldiğini belirtmeliyiz, hatta gözü biraz yoran bir etmen olduğunda şüphesiz. Ancak kısa bir süre sonra, özellikle de hikaye akışına kendinizi kaptırdığınızda, tamamen alışıyorsunuz.



SONUÇ



Korku unsurlarını, atmosferi ve gerçekçiliği.



Multiplayer özelliğinin olmaması.

%80

Hem statlarda hem bilgisayarlarımızda futbol dolu günler bizleri bekliyor

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!



2006 Fifa World Cup Germany

Belki resmen kupa finallerinde yer almıyoruz ama, biraz olsun nefsimizi köreltebilecek bir fırsat var karşımızda.

Futbola doyacağımız bir yıl şu 2006. Önce Türkiye süper ligi, şampiyonlar ligi derken şimdiki dünyamızdaki en büyük organizasyonu Dünya Kupası'nda sıra. Önceki yıllarda bahsedecek olursak, bizim iki büyük organizasyonumuzun birinde, bu yılki büyük mücadeleleri unutulmayacak bir şekilde geçireceğiz. Çünkü bu yıl, şampiyonlara insanlık kadar

coşkuya ortak olan farklı din, dil, ırk ve milletten futbol tutkunları, her biri birbirinden yetenekli yıldızlar ve dünyanın neresine giderseniz gördüğün tanınan futbol takımları. Belki kendi takımlarımız burada yok; evet bu kahredici bir durum. Ama Avrupa'nın yıldızlarını seyrederken insan kendini bir

anda o arenanın içinde hissediyor. Birden bir Arsenal, Barcelona, Chelsea veya Milan taraftarı oluver yoruz. Tabii bunda son yıllarda birçok futbol tutkununun adeta hastası olduğu şans oyunlarının da etkisi var, ki bu da apayrı bir konu, eğer buna girersek kesinlikle çıkamayız.

Dünyanın en büyük kupası

Evet Türkiye Süper Ligi, Şampiyonlar Ligi derken geliyoruz dört yılda bir düzenlenen, birkaç haftalık süreçte her milletten futbol tutkununun esiri altına alan organizasyona, Fifa World Cup 2006... Biz burada da



KÜNYE

Futbol:
EA Sports
EA Sports
www.easports2006fifa.com
1.5 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0c uyumlu 64 MB ekran kartı, 3 GB sabit disk alanı.

52-65 arası

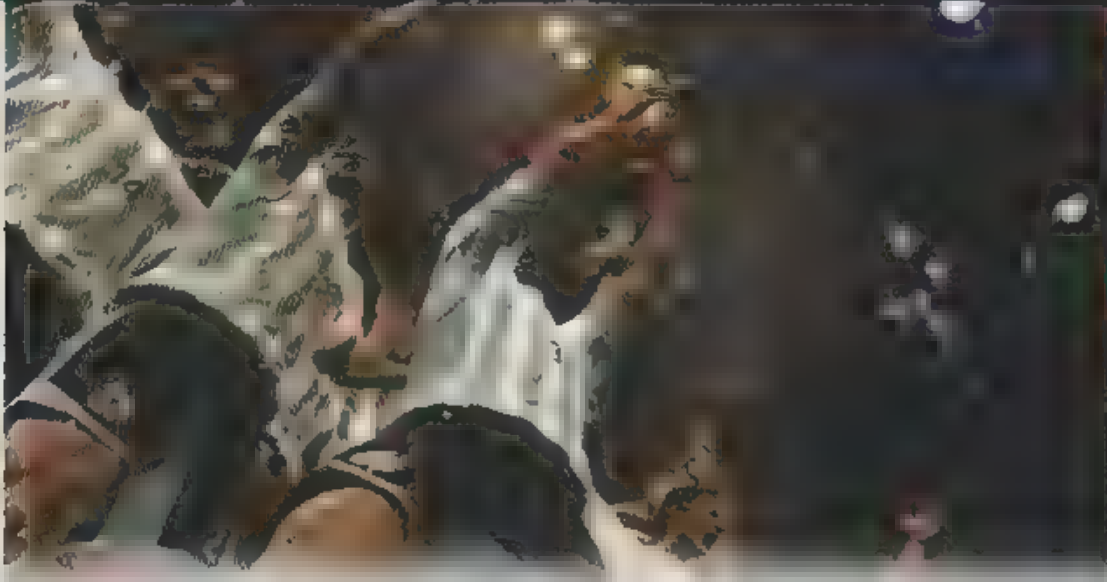
koparılabılır

poster sayfa

Xanthin

52-65 arasi
koparilabilir
poster sayfa

Xanthin



olamayacağız (bu da kahrediyor!!!!), oynanan maçları imrenerek, koskoca bir ah çekerek seyredeceğiz. Oynanan her maçta şimdi burada olabilseydik neler yapardık diyeceğiz. Şunu da belirtmeden geçmeyelim bu yıl kupaya ev sahipliği yapacak takım Almanya. Yine bir ah çektiniz değil mi? Evet Almaya, eğer orada olabilseydik biz de ev sahibi konumunda olacaktık. Eminiz ki arkamızdaki seyirci desteğiyle çok iyi işler çıkartabilecektik, yapamamak bile (bunu küçük bir ihtimal olarak düşünüyorum) en azından orada bulunan vatandaşlarımız milli takımlarını seyredebilmek, futbolcularımızı gönülden destekleme imkanı bulacaklardı. Düşünsenize bir takımımız Avrupa'ya deplasmana gittiği zaman Avrupa'daki vatandaşlarımız o stadi nasıl da dolduruyor, hatta maça girebilmek, takımımızı destekleyebilmek için ev sahibi takım taraftarlarından maç biletini değerinden çok üzerinde bir fiyata satın alıyor. Bu yüzden

orada olabilseydik muhteşem bir seyirci desteğiyle maçlara çıkacaktık. Ancak olmadı ve çok üzgünüz. Almanya'ya gidebilmek için ellerinden geleni yapan futbolcularımızı alkışlamamız gerekir. Unutmamalıyız ki 2002'de Kore ve Japonya'nın birlikte düzenlediği organizasyonda dünya üçüncülüğünü Türkiye'ye kazandıran yine bu futbolculardı

EA bunu hep yapıyor

Bütün bunları bir kenara bırakarak gelelim dünyanın en büyük futbol turnuvasına, yani Fifa World Cup 2006'ya; dolaylı olarak da, turnuva başlangıcından hemen birkaç ay öncesinde EA Sports'un piyasaya sürdüğü aynı isimli oyuna. EA bunu geçtiğimiz kupada, yani 2002 yılında da yapmıştı. Aslına bakıldığında, Fifa 06'nın piyasaya çıkmasından sadece 5 - 6 ay sonra, yaklaşık aynı fiyata daha dar kapsamlı bir oyunu piyasaya sürmeleri gerçekten cesaret isteyen bir iş. Sonuçta sadece 2006 Dünya Kupası işlediği için, oyun içerisindeki takımların sayısı

orijinal oyuna kıyasla bir hayli az. Finallere toplam 32 takım katılmakta, ancak neyse ki firma Dünya Kupası finallerine uzanan 2 yıllık ön eleme süreci de oyuna dahil edilmiş. Bu şekilde 95 takım daha oyuna ekleniyor ve toplam takım sayısı 127'yi buluyor. EA Sports, geçtiğimiz kasım ayında Xbox platformu için Fifa 06: Road to FIFA World Cup isimli bir oyunu zaten yayınlamıştı. Bir anlamda bu oyun PC ortamı için revize edilerek karşımıza çıkartılmış durumda. Aslında bu durum, bizler için sevindirici bir haber. Böylece milli takımımızı ilk eleme maçından alarak, kupaya giden yol boyunca eşlik edebilmemiz mümkün olacak. Bu belki de bizler için bir avantaj niteliği taşıyor, ya firma sadece 32 finalistle kısıtlı kalsaydı, düşünsenize oyunu oynamak için ne kadar az sebebimiz olurdu.

Oyun modları

Eleme maçlarından itibaren oynayabildiğiniz modda, Kuzey Amerika,

Güney Amerika, Asya, Avrupa, Afrika ve Okyanusya eleme gruplarının herhangi birinden takminizi seçebiliyorsunuz. Tahmin ediyoruz ki büyük bir çoğunluğunuz Türk Milli Takımını seçecektir, en azından ilk oynayışlarında Oyunun varsayılan ayarlarına göre devam edecek olursanız, eleme grubundaki rakiplerimizin aynı olduğunu göreceksiniz. Fakat tümüyle kuralların baştan düzenlenmesini isteyebilir ve yepyeni rakiplerle adeta farklı bir kupada koşturabilirsiniz.

Yok ben, eleme maçları oynamadan direkt olarak finallere gitmek istiyorum şeklinde düşünenlerse, finallere hak kazanan 32 milli takımdan birini seçebilir. Daha sonra takımların grup dağıtımlarını yapılmakta. Yine varsayılan ayarlara göre orijinal gruplar kullanılmakta ancak istenildiğinde otomatik kura sistemiyle takımları yeni gruplara ayırabilmek mümkün. Öncelikle takımınızla grup maçlarını oynayarak, ilk ikiye





gırıp bir üst tura, yani eleme maçlarına çıkmaya hak kazanmaya çalışacaksınız. Daha sonra eşleştirmeler sonucunda çeyrek finale kalma mücadelesi sizleri bekliyor. Ardından çeyrek final, yarı final ve Berlin Olimpiyat Stadyumu'nda oynanacak muhteşem final maçına değin uzun bir yolunuz bulunmakta. Statlardan bahsetmişken oyunda finallerin oynanacağı Almanya'nın ünlü Berlin, Dortmund, Frankfurt, Geisenkirchen, Hamburg, Hannover, Kaiserslautern, Köln, Leipzig, Münih, Nurnberg ve Stuttgart stadyumları en ince ayrıntılarına kadar modellenmiş durumda. Ayrıca oyun ekstralarından bu statların videolarını da seyredebilmeniz mümkün olmakta. Tabii ki sadece bununla sınırlı kalmamış durumda, oyun içerisinde yer alan bütün millî takımların kendi stadyumları da

doğrudan oyuna taşınmış.

World Cup'ın oynanış açısından Fifa 06'yla büyük benzerlikleri olduğu şüphesiz. Bunun yanı sıra başta menü tasarımı olmak üzere birçok yeni özelliğe de sahip durumda. Yeni menü sistemi göze son derece hoş gelmesinin yanında, ilk etapta bazı karışıklıklar yaşamamız olası, ki bu alışkanlıklarınızdan kaynaklanmakta. Kısa bir süre içerisinde hem gözünüzün hem de elinizin bu yeni sisteme alışacağını göreceksiniz.

Şova hoş geldiniz

World Cup 2006'da özellikle sunum unsurları ön plana çıkartılmaya çalışılmış. Fifa 06'da klasik lig maçları, biraz sönük bir havada başlamaktaydı. Oysa yeni oyunda her maç adeta bir şölen havasıyla açılıyor, ki bunu ilk ön eleme maçlarından itibaren görebiliyorsunuz. Sahalar

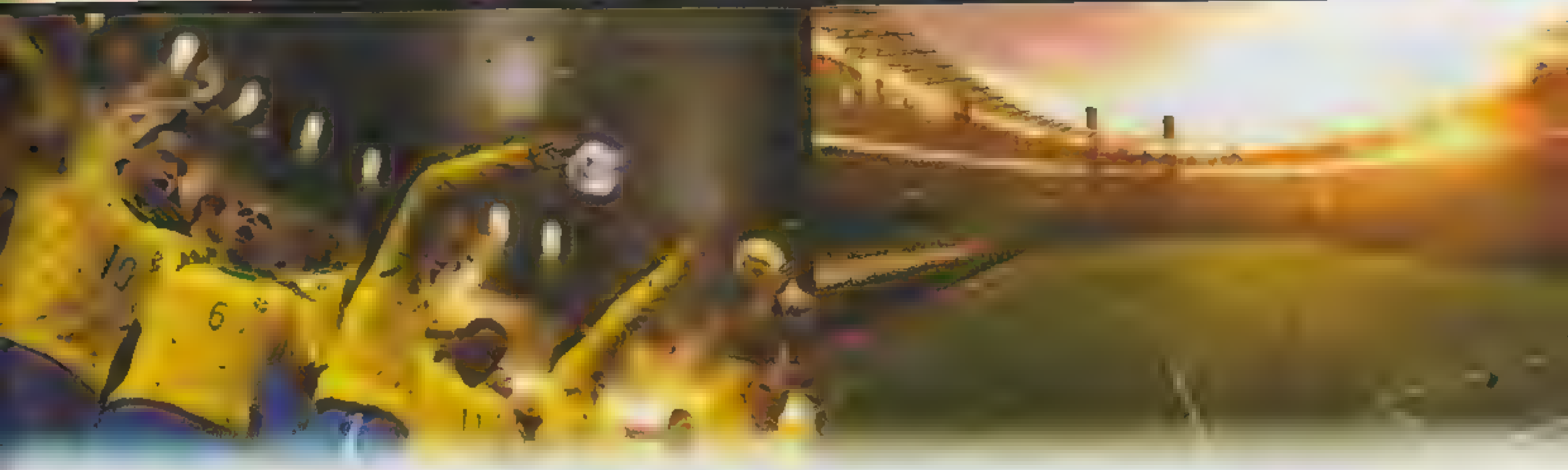
tümüyle bayraklarla donatılmış durumda. Deplasman maçlarında karşı takım taraftarlarının baskısını üzerinizde hissediyorsunuz, ancak az da olsa sahada kendi ülkenizin bayraklarını görebilmek size şevk veriyor. Takımlar sahaya çıkmadan önce başlayan konfeti yağmurları, havaya bırakılan yüzlerce balon, gerçekten maçın havasına girebilmenizi sağlayan etmenler. Daha önceki Fifa oyunlarında açıkçası, bu açılış sahnelerine pek dikkat etmiyorduk, ancak World Cup'taki renkli sahneler her maç öncesinde kendisini seyrettirecek kadar güzel.

Ekstralar

Bir Dünya Kupası oyunu olduğu için, bu kupaya dair tüm unsurları içeren bir oyun, ki zaten bu da bir gereklilik. Pek ya ekstralar, ne de olsa EA Sport özellikle oyunla birlikte sunduğu ekstra içerikler sayesinde en

sıkı rakibi olan Pro Evolution Soccer'la mücadele edebilmekte. Tabii ki, EA gibi bir firma yaş tahtaya basacak değil. Biraz önce değindiğimiz, turnuva maçlarının oynanacağı stadyumların tanıtım videolarının yanı sıra, oyunda Dünya Kupası tarihinin bazı önemli maçlarına da yer verilmiş. Üstelik bu maçlar oynanabilir bir şekilde karşımıza çıkartılmakta. Ne var ki, takımlar aynı takım, fakat kadroları günümüz kadrolarıyla yer değiştirmiş durumda. Neden böylesine bir yola başvurulmuş olduğunun çok basit bir açıklaması da var. Lisans masrafları nedeniyle. Düşünsenize, zaten oyun için bunca takım ve oyuncuyla bir lisans anlaşması sağlanmış durumda, tüm bunlara artı bir de eski takım oyuncularının masraflar eklenseydi... Herhalde masraflar nedeniyle oyun iki misli bir fiyatla satılmak





zorunda kalırdı diye düşünüyoruz. Yine de, ne bilelim bir Pele veya Maradona'yla o tarihin unutulmaz maçlarını bir kez daha oynayabilmek çok hoş bir deneyim olurdu

Yenilenen oynanış

Bellinieri

İlk maçınıza çıktığınızda, oyun hızının bir hayli artmış olduğunu görebiliyorsunuz ve bu gerçekten güzel bir yenilik. Hızlı gelişen olayların, üzerinizdeki gerginliği arttırdığı ve oyuna daha iyi adapte olabilmenizi sağladı da bir gerçek. Gerek hücumdayken, gerekse rakip ataklarını durdurmaya çalıştığınız anlarda, adeta sahadaki gerçek futbolcuların çaba ve streslerini anlayabiliyorsunuz. Fifa 06'yla kıyaslandığında oynanışın daha zor olduğunu, artık gol atabilmek veya yememek için daha fazla çaba sarf etmeniz gerektiğini de belirtelim. Ancak zorluk seviyesi Road to World Cup'da olduğu kadar çok üst seviyelerde değil, nitekim bu oyuncuları boğan bir etkendi. Yapımcılar, biraz fazla ileri gitmiş olduklarını anlamış olmalı ki, yeni oyunda sistemi biraz daha yumuşatmaya çalışmışlar Varsayılan olarak oyunlar, semi-pro zorluk seviyesinde başlıyor. Bu zorluk düzeyi, ortalama Fifa oyuncularını zorlayacak ama boğmayacak

kadar dengeli. Deneyimli Fifa'cılarsa Pro veya World Class moduna geçebilirler. World Class'da ciddi zorlanacaklarından hiç şüpheleri olmasın, artık her maçınızı kolaylıkla kazanabilirsiniz gibi bir kaide bulunmuyor. Hele ki, bir de kilitli olan ve sonradan açabileceğiniz "Perfect" zorluk seviyesi var ki, adı gibi mükemmel bir oynayı sergilemezseniz rakip karşısında hiçbir şansınız olamıyor.

World Cup 2006'da yıldız oyuncu sistemine tekrar değinilmiş, ancak bir Fifa 2002'de olduğu gibi bu oyuncularınızın bazı ekstra hareketler yapabilmesi mümkün değil, ki gerçekçilik açısından değerlendirildiğinde bu yerinde bir hareket olmuş. Ancak bununla beraber, kimi maçlarda yıldız oyuncular, adları üstünde tüm maçı sırtlanabilecek kadar iyi işler çıkartabiliyor. Milli

takımımızdaysa, sadece Hamit Altıntop'un yıldız oyuncu kategorisine alınmış olduğunu görmek üzücü

Şut mekanizması

Oyunda artık şut tuşuna basma süreniz, şutun şiddetini belirlemiyor. Etkili şut, topun pozisyonu, oyuncunun yetenekleri, defans oyuncularının baskısı, oyuncunuzun koşarken veya durduğu yerden şut çekmesi gibi diğer oyun içi faktörlere bağlanmış durumda. Şut tuşuna basma suresiye, topun yerden mi yoksa havadan mı gideceğini kontrol ediyor

Şut tuşuna hemen basıp çektiğinizde oyuncunuz yerden, bir süre basılı tuttuğunuzda topu havalandırarak şekilde şutlar çekebiliyor. Penaltı atışlarında da yenilikler yapılmış durumda. Bir kere artık kaleciler, yerlerinde zıplayarak, ellerini kollarını oynatarak penaltıyı kullanan

oyuncunun dikkatini dağıtmaya çalışıyor. Penaltı atarkense, şut çubuğuna dikkat etmeniz gerekiyor. Burada küçük bir çizgi göreceksiniz ve amacınız şut gücünü bu çizgide tutturabilmek. Böylece topu istediğiniz köşeye daha rahat gönderebiliyorsunuz. Eğer atışı geciktirirseniz, seyirci ve kaleci baskısı nedeniyle, tutturmanız gereken bu çizginin daha hızlı hareket etmesine neden oluyorsunuz.

Sonuç olarak

EA Sports, Fifa 06'da gördüğü eksiklikleri World Cup'da çok başarılı bir şekilde kapatmayı başarmış. Sonuçta gerek oynanış, gerek görsel ve gerekse ekstraları açısından oldukça sağlam bir başlık ortaya çıkartmış. Fifa World Cup 06 Germany, kesinlikle önümüzdeki günlerde en fazla oynanan başlıklardan biri olacaktır. Yine emin ki, sizlerin kontrolünde milli takımımız defalarca Dünya Kupasını havaya kaldıracak.



SONUÇ



Hızlandırılmış oyun sistemi, yeni karakter animasyonları, yeni şut mekanizması, maç açılışları.



Bu kez müz kler çok başarılı değil.



%95

Korkuyu ruhunuzun derinliklerinde hissedeceksiniz

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Bu oyun FPS türüne yeni bir soluk getirecek.

**Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!**



BİLGİ

BENZERLİK VE FARKLAR

Condemned'deki taktik ve teknikleri kullanan oyunları hiç mi oynamadık? Mesela Doom 3 de hiç beklemediğimiz anda birden karşımıza atlayan yaratıkları yüzünden irkildığımız bir oyundu. Ancak Doom 3'te bu korkular anlaksız. Ayrıca da biliyorduk ki, elimizde ciddi bir silah ve yanımızda 150 mermi vardı. Oysa Condemned'deki çatışma ve dövüş olaylarına da farklı bir boyut getirilmiş durumda. Yani kendimizi Doom 3'te olduğu kadar güvende hissedemiyoruz.

KÜNYE

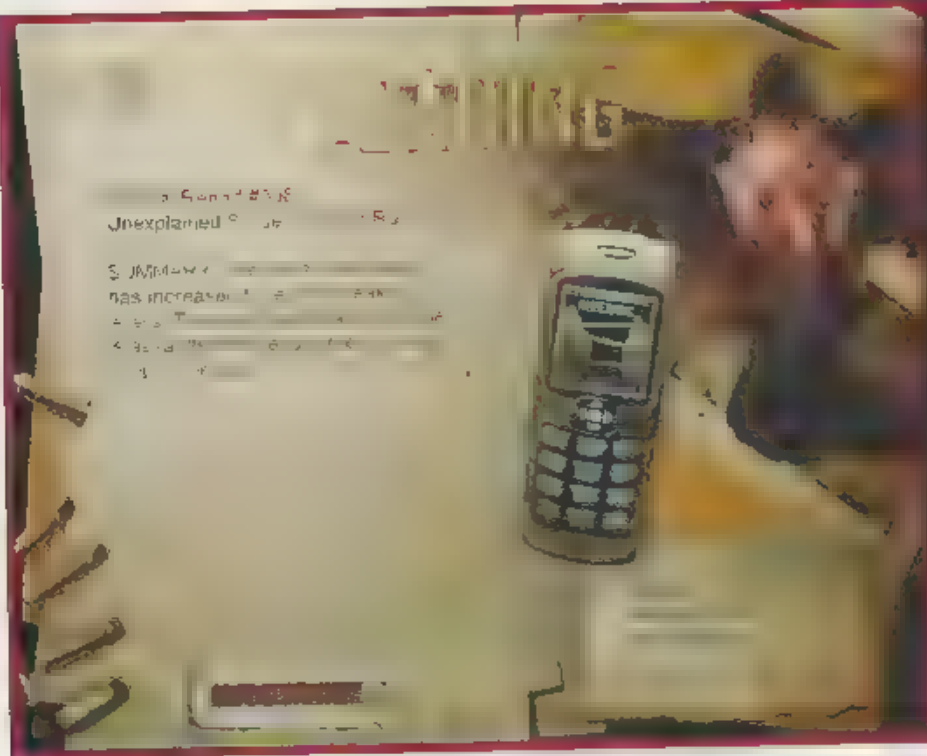
Yarınca:	FPS
Yayıncı:	Monolith Productions
Bilgi:	SEGA
Özellikler:	condemnedgame.com
	2 GHz işlemci 512
	MB RAM DirectX
	9.0c uyumlu 128 MB
	ekran kartı 8 GB
	sabit disk alanı

[illegible]

da gormekteyiz. Pek tabii ki FPS türü için de böylesine bir durum söz konusu. Yapımcı firmalar, oyunların farklı olabilmeye ve belki de türün gelişimi açısından bazı katkıları sağlamanın için türlü yolları başvurmakta. F.E.A.R'dan tanıştığımız Monolith Productions da bu firma ardan birisi ve son yıllarda piyasaya çıkardıkları oyun olan Condemned Criminal Minded gerçekten pek çok özel öğe ve ilkere imza atmayı başarıyor. Ayrıntılara

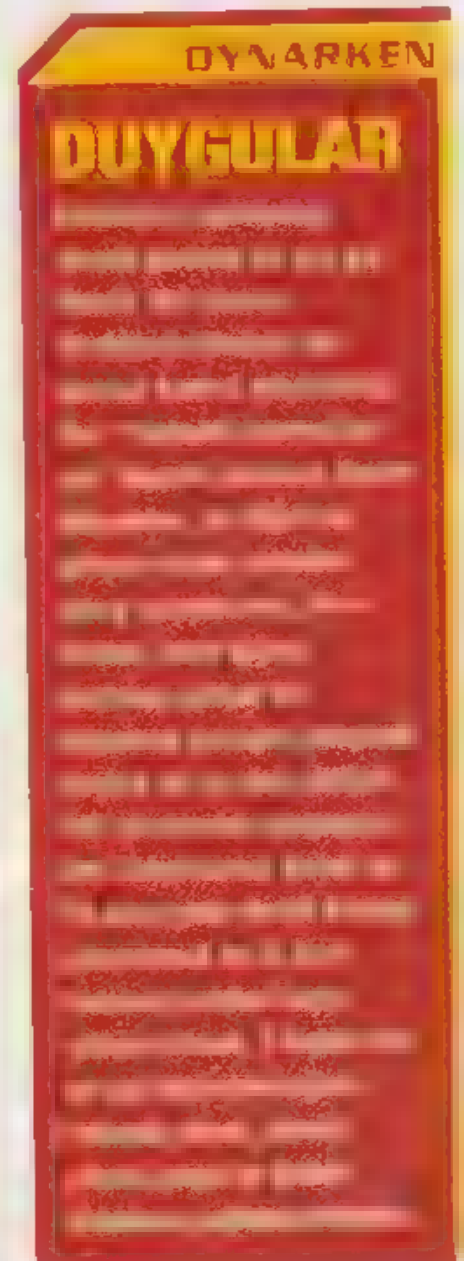
geçmeden önce hemen bir konuyu belirtmemizde fayda var, Condemned gerçekten 5 ddetin üst boyutlarda e-e

Ses tasarımı - Filmin duygusal yönüne katkı sağlamak için ses tasarımcıları, karakterlerin iç dünyalarını yansıtmaya çalışmışlar. Örneğin, korkutucu sahneleri, ses efektlerini kullanarak izleyiciyi rahatsız etmişler.



alındığı bir başlık ve son derece lükütlü sahneler içermekte. Eğer "kendimi hiç geremem" diyorsanız, hemen bir başka ciciili bıcıili oyuna yönelmenizi tavsiye ederiz

Hikaye işleyişi





uzerinde bambaşka bir etkis vardır. Korkmayı sevmeyiz, bızı huzursuz eder; ama yine de gidip bir korku filmi seyretmekten keyif alırız. İşte yapımcı firma da bu oyunda esas olarak korku unsurunu ön plana çekerek, oyuncularını can evinden vurmaya başarıyor. Tüm oyun düzeni, harita ve bölüm tasarımları, grafikler veya sesler her daim

gerilimi belirli bir seviyede tutabilmek için özellikle tasarlanmış durumda. Açıkça belirtmemiz gerekir ki, çok uzun zamandan beri bir oyunun bızı bu denli gerebilmeyi başardığını hatırlamıyoruz.

Her yer karanlık

Karanlık oyun ortamı, belki başka herhangi bir başlıkta yaygın olarak kullanılmış olsa bizden bir hayli eleştiri toplardı. Mesela bazı doku problemlerinin gizlenmesi veya grafik eksikliklerin ört pas edilebilmesi için böyle bir yola başvurulduğunu söyleyebilirdik. Belki de Condemned için de aynı durum söz konusudur, ne yalan söylemeli etrafımıza dikkat edecek pek halımız yoktu. Karanlıklar içinde, sadece el fenerimizin aydınlatabildiği bir alan içerisinde ilerlemeye çalışmak ve sadece hayatta kalabilmeyi düşünmekten başka herhangi bir şeyi gözlerimiz görmez olmuştu. Belki karanlık tüm bu güdülerimizi de yutup gitmişti, kim bilir. Korku deyince de, öyle acayip yaratıklar, uzaylılar, zombiler veya hayaletlerden bahsetmiyoruz. Bir seri katilin izini surmekteyiz evet, ama oyuna biraz çeşni katabilmek amacıyla ortaya bir sürü uyuşturucu müptelası, evsizler ve

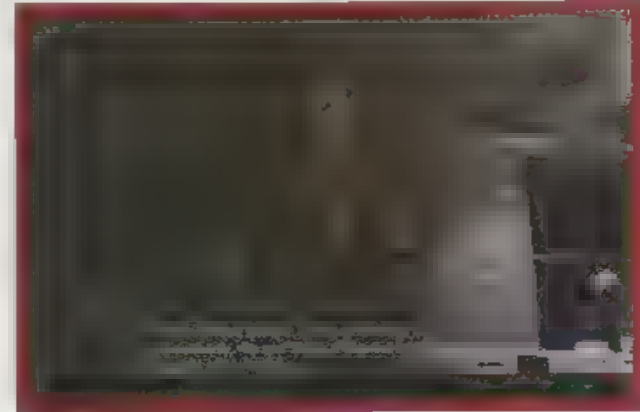
serseriler dahil edilmiş. Anlamadığımız olaysa neden bunların hepsinin bir şekilde bızı öldürme güdüsüyle yanıp tutuştukları.

Oyun dünyasının her köşesinde birden birileri üzerinize atlayabiliyor. Dedik ya zaten karanlıkta olmak yeterince sınır bozucu ve insanı geriyor, üstüne bir de işitme duyumuza hükmetmeye başlayan ses efektleri girince formül yavaş yavaş yerine oturmaya başlıyor. Bir noktadan sonra görmeyi bırakıyorsunuz ve dinleyerek, hissederek karanlık odalarda ilerlemeye çalışıyorsunuz. Resmen paranoyak bir ruh haline bürünerek, önce uzaktan bir ses duyuyorsunuz; işte bu devrilen bir varıl olabilir veya duvardan düşen bir tuğla parçasının sesi ya da bir kapı gıcırdaması; derhal etrafınıza pür dikkat kesiliyorsunuz.

Silah seçenekleri

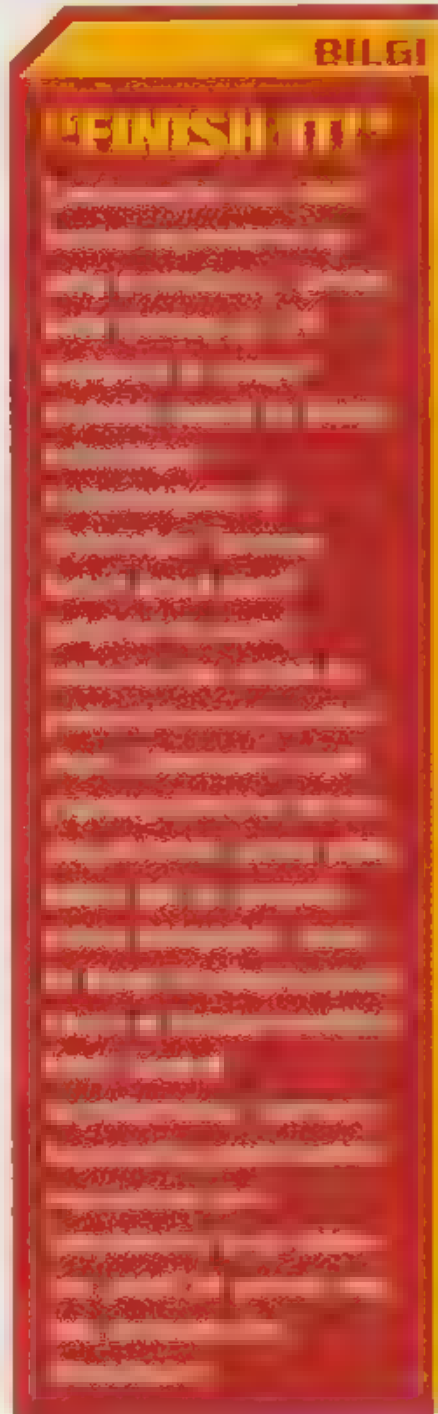
Silahlar diğer pek çok aksiyon veya FPS başlığında gördüklerimizden farklı değil. Yine gerçek hayattan alınmış değişik tabanca, av tüfeği, veya otomatik tufek seçenekleri yer almakta. Yine gerçekçilik unsurunu ön plana çıkarmaya çalışan pek çok diğer örnekte olduğu gibi yanımızda bu silahlardan

sadece bir tanesini bulundurabiliyoruz. Fark olan unsursa, bu silahları kullanırken çok dikkat etmemiz gerektiği. Şöyle açıklayalım, bir tabanca



buldunuz ve hemen elin ze aldınız. Derhal alışkanlıklarımızdan ötürü parmağımız "R" tuşuna gider, bu silaha mermi doldurma tuşudur çünkü. Conmemned'de de "R" tuşu işlev görüyor, ama sadece silahınızda kaç mermi kaldığınız görebilmenize yarıyor

İşin özü, bulduğunuz silaha kaç mermi varsa, sadece onlarla yetinmek zorundasınız. Etrafta ne bir şarjör ne de mermisini yanınıza alabildiğiniz bir diğer silah yok. Sanki oyunun genel atmosferi güllük gülüstanlıkmiş gibi, bir de elinizde sadece 3 kurşunla yolunuza devam etmeye çalışmak adeta çorbanın tuzu biberi. Öyle ki çoğu zaman ateş etmeden önce iki belki de üç defa düşünmek zorunda kalıyorsunuz, "ya nedefi vuramazsam" endişesi hep aklınızda.



Yakın dövüş

Astında pek çok durumda düşmanınızı vuramasanız bile yakın dövüşle işini bitirebiliyorsunuz. Bu aşamada belirtmemiz gerekir, Condemned birinci şahıs kamera açısından oynanan bir oyun. Karakterin direkt olarak bakış açısından, yakın dövüşlere girmek gerçekten çok etkileyici. Elinizdeki bir sopayı savururken çıkan efektler veya karşınızdaki düşmanın gözlerindeki kını görmek son derece hoş. Zaten birinci şahıs kamerası da alışık olduğumuzdan biraz farklı bir şekilde kullanılıyor. Örneğin klasik FPS oyunlarında alçak bir engelin altından geçebilmek için eğilme tuşuna basarsınız ve karakterimiz çökerek yoluna devam eder.

Condemned'desye benzer bir engeli geçebilmek için aksiyon tuşuna basmanız gerekiyor ve karakteriniz önce elini uzatarak engelin yüksekliğini kontrol altında tutarak, tıpkı gerçek hayatta bizlerin yaptığı gibi bir hareketle karşı tarafa geçebiliyor. Benzer bir şekilde, bir çukurun içine girebilmeniz için, yine önce aksiyon tuşuna basıyorsunuz ve karakteriniz bir hamleyle çukura atlayabiliyor.

Tekrar yakın dövüş unsurlarına dönecek olursak, oyun dünyasında karşımıza çıkan ve bir şekilde rakibe zarar verebilecek nitelikteki her nesneyi bir silah olarak kullanabilme imkanına



sahibiz. Örneğin duvardaki su veya kalorifer borularını yerinden sökerek veya yerden bulduğunuz çivili bir tahta parçasıyla rakiplerinizi alt edebilirsiniz. Ancak bu işi düşmanlarınızın yapabildiğini de unutmamalısınız. Örneğin elinde silah bulunmayan düşmanlar, kafanızda paralamak üzere duvardan boruları sökmeye, hemen köşede duran bir levveyi kapmaya çalışıyorlar. Bunlara ek olarak karşınızdaki düşman biriminin elinden silahını kapma şansınız da bulunuyor. Bunun için de düşmanı biraz sersemletmeniz gerekiyor.

Oyunda silah olarak kullanılabilen her nesnenin kendine has bazı özellikleri var. Elinizdeki silahı değiştirmeden önce, ekranın sağ üst köşesinde beliren menü yardımıyla, elinizdeki ve yerdeki silahın özelliklerini karşılaştırabiliyorsunuz. Silahlar verdikleri hasar, kullanım hızı, menzil ve bloklama istatistiklerine

sahip durumdalar. İçinde bulunduğunuz duruma göre doğru silahı seçmeniz gerekmekte ki bu gerçekten çok eğlenceli. Bu silahlardan şömüne demirleri, satırlar veya maket bıçakları gibi bazıları sadece bazı bölümlerde kullanılabılırler. Yine bazı silahlar, spesifik bazı durumlar için gerekli. Örneğin bir kapıyı parçalamak için itfaiyeci baltasına, bir kilidi kırabilmek için koca bir balyoza veya bir kasayı açabilmek için levveye ihtiyacınız var. Oyun işleyişi zaten tümüyle lineer bir çizgide ilerlediği için, bu özel silahların nerede işe yarayacağı veya nerede bulabileceğiniz konularında endişeleriniz olmasın. Kilitli bir kapıyla karşılaştığınızda sistem size bir balta kullanmanız gerektiğini belirtiyor. Bir iki oda ilerlediğinizde, dolapta baltayı buluyorsunuz, geri dönüp kapıyı parçalayıp yolunuza devam edebiliyorsunuz.

BİLGİ

ÖZEL EKİPMANLAR

Sonuç olarak

Criminal Origins, şöyle bir bakmak için açtığınızda bile birden sizi içine alıveren son derece sürükleyici bir başlık. Tavsiyemiz kesinlikle bu oyunu gece saatlerinde, tüm ışıklar kapalı ve mümkünse 5+1'lik bir ses sistemiyle oynamanız.

Herhangi bir kazaya mahal vermemek için, öncelikle tuvaleti ziyaret etmeniz de tavsiye olunur ;) Belki gerekli olabilir diye de yanınızda bazı sakinleştirici ilaçlar da bulundurun.

SONUÇ



Mutlaka oyun atmosferi, ses ve grafik efektler, yakın dövüş mekanizması, oynanış unsurları.



Yardımcı ekipman kullanımı gayet basit.

%92



LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!

DVD

BİLGİ

LARA INDIANA JONES'A KARŞI

ilk çıktığı zamanlarda Lara için karşı Indiana Jones yakışması sıkılda yapılmaktaydı. Hiçbir zaman Indiana Jones oyunları, Tomb Raider gibi olmaması ama bu yakışırma indy nesnelerine olan benzerliğinden kaynaklanmaktaydı. 1999 yılında, ki üçüncü Tomb Raider oyununun piyasaya sürülmesinin hemen ardından türdeki potansiyel gören Lucas Arts, Indiana Jones and the Infernal Machine'i piyasaya sürdü. Birkaç yıl öncesindeki eleştiriler tümüyle tersine dönecek ve bu kez de Indiana Jones'un Lara'yı taklit ettiği konuşulmaya başlandı.



Efsaneler ölmez; Lara Croft kesinlikle emin ellerde

1 996 yılında küçük bir İngiliz firmasının yarattığı ilk Tomb Raider oyunu, belki de hem yapımı hem de yayınının hiç beklemediği bir başarıyla imza atmayı başaracaktı. Tümünü yeni bir oynanış tarzını oyun camiasına kazandıran oyun, ayrıca içeriği ve baş kahramanıyla da pek çok oyundan ayrılmaktaydı. Öyle ki o dönemlerde oyun kahramanları genellikle güçlü ve kaslı bir yapıya sahip erkeklerden oluşurdu. Oysa Tomb Raider'la birlikte narın ve atletik bir vücuda sahip, alımlı bir bayan bilgisayarımıza konuk olmuştı. Çok da sevildi, belki ilk günlerinde su anki kadar super bir görünüme sahip değildi, nitekim zamanın grafik detayları sadece belli bir seviyeye kadar destek vermekteydi. Buna rağmen adından çok konuşuldu ve

hatırı sayılır büyüklükte bir hayran kütlesinin kalbini çalması uzun sürmedi.

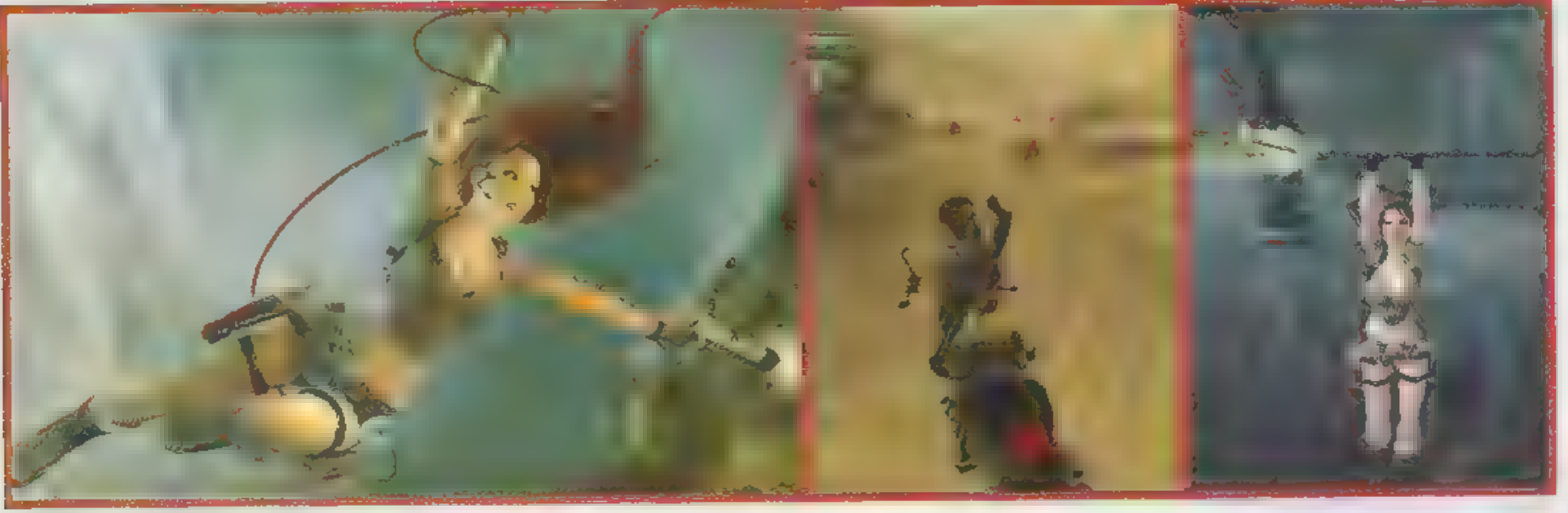
Duraklama

90'li yılların sonları Tomb Raider serisinin bir anlamda duraklamaya geçtiği yıllar olarak da anılmakta. Yanlış anlaşılmasın tabii ki yeni devam oyunları geliştirildi. Ancak formül artık biraz bayatlamaya başlamıştı, piyasada benzer oynanış özelliklerine sahip çok daha güzel başlıklar boy göstermeye başlamış, buna rağmen yapımcı firma Core Design henüz ciddi atılımlarda bulunamamıştı. Yeni bir devam oyununun çalışmaları 3 yıl kadar sürdü. Core Design ciddi iddialıydı ve sistemi tümüyle yeniden ele aldıklarını, grafik özelliklerinin mümkün olan en üst seviyelere çıkarılacağını vurguluyorlardı. Araya

sıkıştırılan ve başrolünü Angelina Jolie'nin üstlendiği sinema filmiyle de serinin fanatiklerinin iştahları iyiden iyiye kabartılmıştı. Ancak 2003 yılında piyasaya sürülen The Angel of Darkness da maalesef beklenen başarıyı yakalayamadı. Oyun hiç satmadı değil, ancak özellikle çok daha radikal bazı değişiklikler bekleyen fanatikler için büyük bir hayal kırıklığına neden oldu. Oysa oyun konseptinin ve konusunun ciddi çok iyi bir

KÜNYE

Türü	Aksiyon Macera
Yapıcı	Crystal Dynamics
Yayıncı	Eidos Interactiva
Platform	PlayStation 2, Xbox, PC
Donatılar	1.6 GHz işlemci, 512Mb RAM, DirectX 9.0c uyumlu 128 MB ekran kartı, 9.9 GB sabit disk alanı.



potansiyeye sahip olduğu ortadaydı. Ters giden bir şeyler olduğu da şüphesizdi ve fatura yapımçı firma Core Desing'a kesildi. Eidos serinin orijinal yapımçısının elinden bebeğini çekip aldı.

Adres değişikliği

Lara, derhal yeni şirketin kollarına teslim edildi; daha önce bu türdeki başarısını Legacy of Kain gibi süper bir oyunla ispat etmiş olan Crystal Dynamics firmasına. Firma projeyi ele alır almaz derhal, serinin eski oyunlarını incelemeye başladı. Oyuncuların hangi unsurlardan özellikle keyif aldıkları veya benzer bir şekilde hangi eksikliklerden yakındıkları değerlendirdi. Neredeyse bir yıl süren bu analiz sürecinin ardından, artık yol haritasını belirlemiş olan firma çalışmalara başlayabildi. Orijinal oyunun tasarımcısı ve animatörü Toby Gard'ı da danışman olarak ekibe dahil ettikten sonra, yavaş yavaş taşları yerlerine oturtmaya



başladılar. Tasarım süreci yaklaşık 2 yıl sürdü ve seri adına son, Crystal Dynamics açınsındansa ilk Lara Croft oyunu Tomb Raider Legend marketlerdeki yerini aldı. Hiç tereddüt etmeden söyleyebiliriz ki, 1996'daki ilk oyunun etkilerini ve büyüsunü bir kenara bırakacak olursak, Legend kesinlikle bugüne değin yapılmış en başarılı Tomb Raider oyunu Crystal Dynamics'ın Tomb Raider: Legend'ta çok kapsamlı değişiklikler yaptığı muhakkak, ancak bunun yanında oyun orijinal havasından zerre kadar kayba uğramamış durumda. Gerçekten elde edilmesi zor bir başarı bu. Nitekim serinin fanatikleri, aradıkları tüm unsurları bu oyunda bulabilecekler. Bunun yanı sıra daha önceden kırk takla atarak, iyice kontrollerde uzmanlaşana değin yapamadıkları bazı hareketleri kolaylıkla

yapabildiklerine de şaşıracaklar. Aynı Lara, aynı konsept, ancak tümüyle geliştirilmiş, yenilenmiş bir oynanış. Grafik detaylar gerçekten göz kamaştırıcı bir seviyede, hikaye düzeni ve bulmaca mekanizmaları da çok başarılı bir şekilde tasarlanmış.

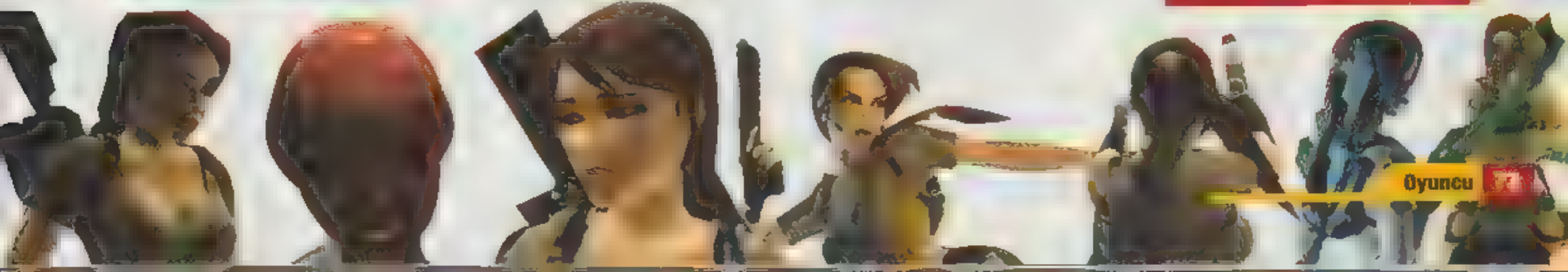
Lara Croft

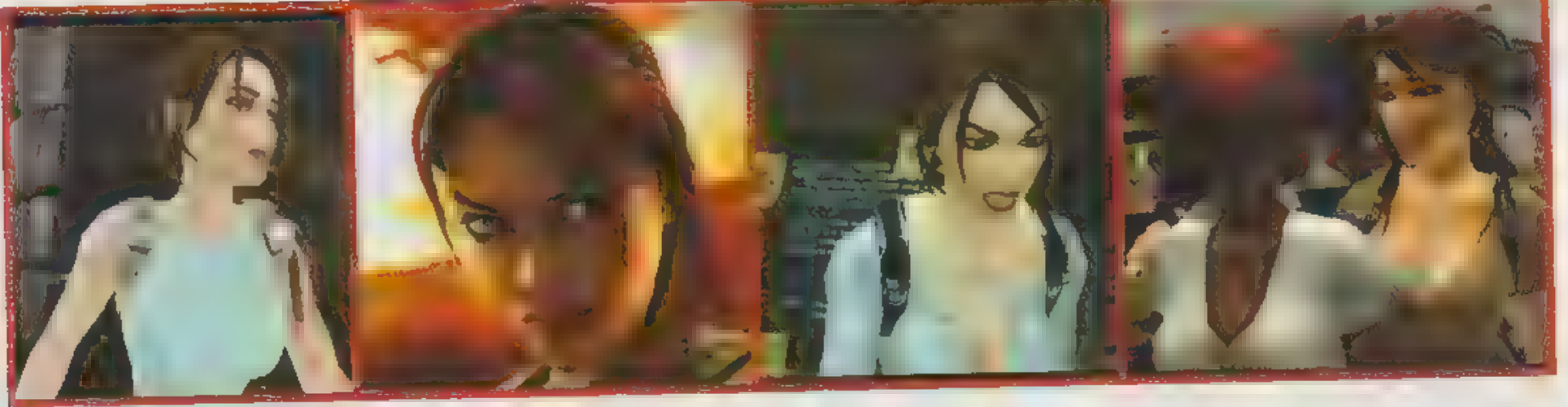
Oyun için öncelikle ciddi sağlam bir hikaye işleyiş mekanizması hazırlanmış durumda. Senaryo, oyunun ilk anlarından itibaren, çeşitli ara demolar, flashback'ler veya diyaloglarla aktarılıyor. Legend'ta, Lara Croft gerçekten yaşıyormuş hissine kolayca kapılabiliyorsunuz. Nitekim artık bir karakter var, onunda herkes gibi bir geçmişi, çeşitli kaygıları, mutlu olduğu anlar, üzüntüleri veya korkuları var. Bu karakter özellikleri onu daha da benimsememize yardımcı olmakta. Aynı zamanda oyuncuların

OYUNBAN

ESTETİK ÖN PLANDA

Lara Croft, Tomb Raider Legend'ta, serinin en başarılı karakteri olarak karşımıza çıkıyor. Orijinal oyunun tasarımcısı ve animatörü Toby Gard'ı da danışman olarak ekibe dahil ettikten sonra, yavaş yavaş taşları yerlerine oturtmaya





OYUN DÜNYASI

OYUN DÜNYASI

kendilerini hikaye akışına bırakabilmeleri de mümkün. Oyun içerisinde hikayenin aktarıldığı ara demoların bazıları, etkileşimli bir formatta ele alınmış. Yani bir kenara çekilip de demoyu seyretmeyi aklınızın ucundan bile geçirmeyin; her an neyle karşılaşacağınız belli olmaz. Çünkü çok hızlı tepki verip, müdahalelerde bulunmanız gereken anlar var. Oyunda sadece Lara'nın bedeni değil, kişiliği de yaratılmış ve sürükleyici bir hikayenin parçası haline getirilmiş. Size düşense, macerası süresince ona göz kulak olmak.

Grafikler

Crystal Dynamics'in Legend'ta yaptığı değişiklikler ve yenilikler arasında en göze çarpanı hiç şüphesiz ki grafikleri. Nitekim oyunu ilk açtığınız andan itibaren gelişimi apaçık görebiliyorsunuz. Aslında bunun bir gereklilik olduğu da şüphesiz. Nitekim günümüz standartları ve oyuncu profilinin istekleri doğrultusunda grafiklerin üst seviyelere çekilmesi şart oldu. Yine de, performans canavarı bazı üst düzey oyunlarla kıyaslanabilmesi güç. Ancak biz zaten, böylesine inanılmaz detayları bir Tomb Raider başlığında aramıyoruz. Oyun dünyası göze hoş

gözüksün, ekran da saçmaca bir şekilde piksel avcılığına gitmeyelim, aynı zamanda da Lara'yı seyretmenin keyfine varalım yeterli. Oldukça canlı ve göze hoş görünen bir oyun dünyası yaratılmış. Doku zenginlikleri hiç de fena değil, su efektleri, özellikle de yüzme sahnelerinde son derece başarılı. Sudan çıktığı zaman, Lara'nın saçlarından damlayan veya vücudundaki su zerrecikleri gerçekçiliği arttıran etmenler. Serinin önceki oyunlarına kıyasla çok daha renkli bir oyun atmosferi yer almakta. Ayrıca sizi çevreleyen bu dünya artık çok daha etkileşimli unsurlarla bezeli. Yanlarına yaklaştığınız zaman uçuşan kuşlar, sağa sola yuvarlayabildiğiniz küçük taş parçaları, rüzgar eşliğinde sallanan ağaç yaprakları gerçekten hoş ve ince ayrıntılar. Aynı zamanda karakter modellemelerinin ve animasyonlarının da çok daha gerçekçi olduğu şüphesiz ki bu konuya birazdan değineceğiz.

Kontrol mekanizması

Bu bahsettiklerimiz, göze hemen çarpan yenilikler, ancak en önemlisi de değil. Bize göre en can alıcı yenilikler kontrol sisteminde yapılmış. Artık Lara'yı

özgürce ve kolay bir şekilde yönetebilme imkanına sahip oluyoruz. Önceki oyunlarda, hareket mekanizması bazı görünmeyen grid'lerin üzerinde gerçekleşmekteydi. Her ne kadar gözle görmesek bile bu sistemin varlığını oynarken hemen sezinebiliyorduk. Şimdiyse bu demode teknik tümüyle kaldırılmış durumda. Karakterimizi çevresel birimler arasında dilediğimiz bir şekilde kontrol edebilme imkanına sahip oluyoruz. Lara yine eski oyunlarında olduğu gibi uzun mesafeleri zıplayarak geçebiliyor, hem su altında hem de su üstünde yüzebiliyor; iplere, direklere, zincirlere tırmanabiliyor ve bunlarda kendini sallandırabiliyor, çeşitli çıkıntılara tutunup ilerleyebiliyor ve nesneler üzerinden atlayarak geçebiliyor. Ekipmanlarınız arasında yer alan bir kanca özellikle geniş açıklıkları geçebilmeniz için tasarlanmış. Belirli noktalarda kullanılabilen bu kancayı fırlatarak, ucuna bağlı iple sallanarak açıklıkları kolaylıkla geçebiliyorsunuz. Aynı zamanda bu kanca erişilmes zor noktalardaki eşyaları toplamak veya düşmanlarınızı alt etmek için de kullanılabiliyor.





Ekipmanlar

Oyun boyunca çok çeşitli ekipman ve silah seçenexlerine sahip oluyorsunuz. Yanınızda taşıdığınız bazı sabit ekipmanlar bulunmakta. Bunlar görevleriniz hakkında çeşitli bilgiler edinebileceğiniz bir el bilgisayarı, karanlık ortamlardaki en büyük yardımcınız olan bir el feneri, biraz önce bahsettiğimiz kanca sistemi ve tek işi uzağı göstermekten ibaret olmayan bir dürbün. Tabii ki meşhur Lara Croft tabancalarını da unutmamak gerek. Bu arada tabancalarınızın sınırsız mermiye sahip olduğunu da ekleyelim. Dürbününüzün tek işinin uzağı göstermek o.madından bahsettik. Tomb Raider Legend'ta oynanışı kolaylaştıran birçok arabirim kolaylığı yer almakta ki bunlardan birisi de dürbününüz. Normal moddayken standart bir dürbün gibi işlev görmektedir, ancak gelişmiş tarama moduna geçtiğinizde size çevrenizdeki çeşitli birimler hakkında ayrıntılı analizler sunabiliyor. Örneğin görüş alanınıza giren ve hareket edebilir veya bir mekanizmanın parçası olan birimleri, yani etkileşime

girebileceğiniz birimleri
dürbün yardımıyla
görebilirsiniz. Özellikle
bulmaca çözümlerinde büyük
bir kolaylık getiriyor ve
deneme yanılma girişimlerini
minimize edebiliyor.
Herhangi bir bulmacayı
çözmeye başlamadan önce,
etrafı dürbününüzle dikkatli
bir şekilde gözden
geçirmeniz gerçekten
yararınıza. Ayrıca yine bu
durbünle, düşman
birimlerinin, silah veya sağlık
çantası gibi ekipmanların
yerlerini belirleyebilmeniz de
mümkün.

Çatışmalar

Dövüş ve çatışma sahneleri, serinin önceki oyunlarında biraz sorunluydu. İstedığımız hedefi bir türlü alamayıp, istediğimiz hareketleri yapamıyor olmak aynı bölümleri defalarca oynamamıza neden oluyordu. Lara, artık daha geniş hareket seçeneklerine sahip ve oyunun animasyonları daha başarılı. Komutlara daha çabuk karşılık verebiliyor. Yine önceki oyunlarda olduğu gibi çatışma sahnelerinde otomatik hedef seçme sistemi kullanılmış. Bununla birlikte sistem geliştirilerek

birden fazla hedefle
karşılaştığınız durumlarda
daha hızlı hedef
değiştirebilmeniz sağlanmış.
Ateş ederken kolay hedef
olmamak için aynı zamanda
koşturmanız, yerlerde
yuvarlanmanız veya
zıplamanız gerekmektedir.
Otomatik hedef sistemine ek
olarak oyuna serbest ateş
seçeneği eklenmiş. Bu sayede
dilediğiniz bir düşmana veya
nesneye dilediğiniz zaman
ateş edebiliyorsunuz.

Son 562

Crystal Dynamics, oyunun barındırdığı potansiyeli mükemmel bir şekilde değerlendirerek Tomb Raider'ı 10 yıl öncesinin şaşalı günlerine döndürebilecek bir başlık yaratmış. Aksiyon macera türünden hoşlananların kesinlikle kaçırmaması gereken bir oyun.

SONUÇ



Animasyon sistemi,
grafikler, hikaye
düzeni.

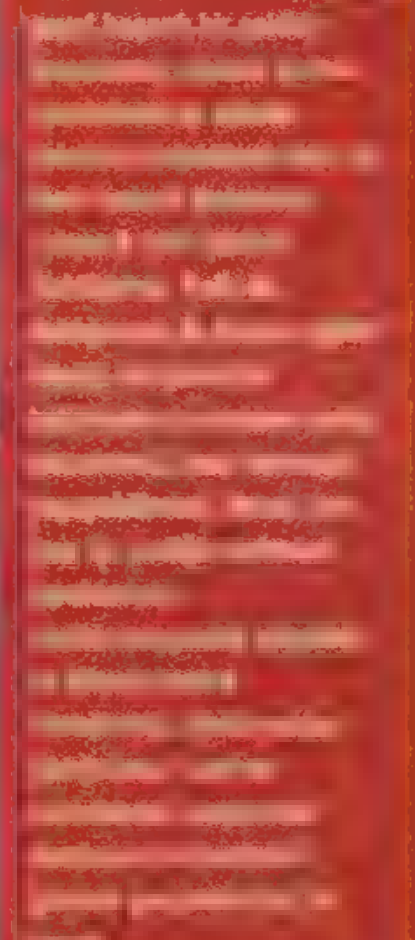


Kıymı etkileşimli ara demolar can sıkıcı.



OYLADAN

YÜZME SAHNELERİ

Keperci'nin yürüme mekanizması

ӨҮҮНСУ

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!

DVD

Space Rangers 2: Rise Of the Dominators

BİLGİ

ARAYÜZ

Rise of the Dominators'ın

Arayüzünün en önemli nedeni
kullanışlı ara yüzü. Yapımcı
firma gerçekten çok tıfız bir

Bence oyun şimdiye kadar
gördüğüm en iyi kontrol

Kompleks bir kontrol paneline
ya da akılda tutulması zor
komutlara sahip değil. Fareyi
kullanarak yaptığımız birkaç
tıklamayla ana
hareketlerimizi, diğer
gemilerle ticaretlerimizi, özel
görevler aldığımız durumlarda
görevleriyle olan
diyaloglarımızı
halledebiliyoruz. Kısacası
Space Rangers 2'yi oynamak

ikinci sürümüyle oyuncuların karşısında.

Barış içindeki uzayda masum
bir şekilde ticaretimizi
yaparken birden yabancı bir
uzay gemisi tarafından tehdit
ediliyoruz. Bu uygarlığı, bu gemiyi
daha önce hiç görmedik. Hemen

yeni ve savunmaya yönelik bir güç
oluşturulduğunu acil bir

barış içindeki evrenimizde huzuru
bozan uygarlığın ana gemisini yok
etmek. Evet her şeyimizi hazırladık,
tüm ekipmanımızı aldık ve
gemimizle düşman avına çıktık.

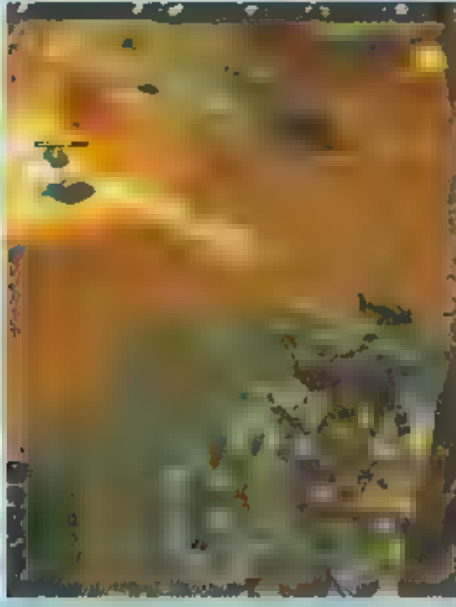
Birden o ne telefon mu... Gerçek

Evet Space Rangers Rise of the
Dominators oynarken başımıza



KÜNYE

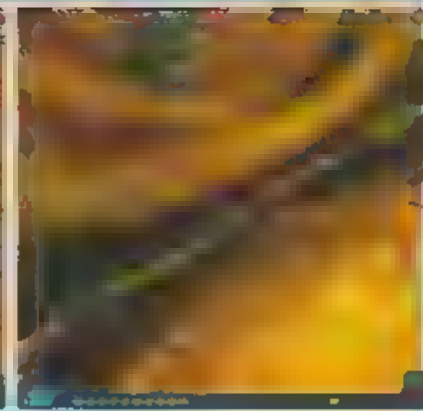
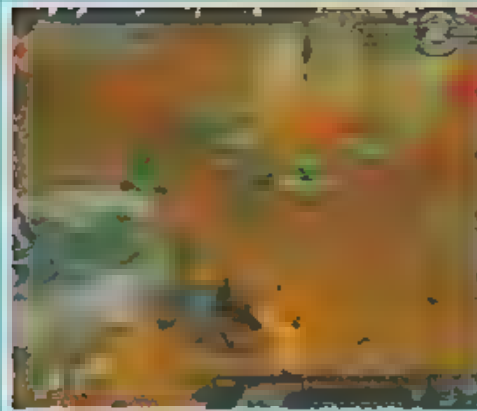
RPG
Elemanta Games
1C Company
www.1c.com
1 GHz işlemci, 256
MB RAM, DirectX 9
uyumlu ekran kartı, 2
GB hard disk alanı.



BİLGİ

NEDEN RANGERS?

Çeşitli gezegenler ve ırklardan oluşan bir uzayda yaşıyoruz. Birtırından farklı olan ırkları uzun yıllardır karşılıklı düşmanca tavırlar içinde buluyorlar. Fakat bir gün buna bir son vermek gerektiği hayatın böyle geçmeyeceğini anlıyorlar. Uzun süreli denemelerden sonra ortak bir federasyon hükümeti kuruyorlar ve barışı sağlıyorlar. Bununla birlikte gezegenler arasındaki barış, öcareli ve beraberinde iyi ilişkileri getiriyor. Her şey bu ana kadar güzel gidiyor. Fakat her zaman olduğu gibi yine barışçıl zamanlar uzun sürmüyor. Uzayın derinliklerinden kim oldukları bilinmeyen yeni bir ırk geliyor. Üstelik bu ırk oldukça düşmanca tavırlar içersinde. Barışın tehdit altında olduğunu anlayan federasyon hemen tüm ırkları içine alan özel bir birim oluşturuyor. İşte Ranger'lar böylece yaratılmış oluyor.



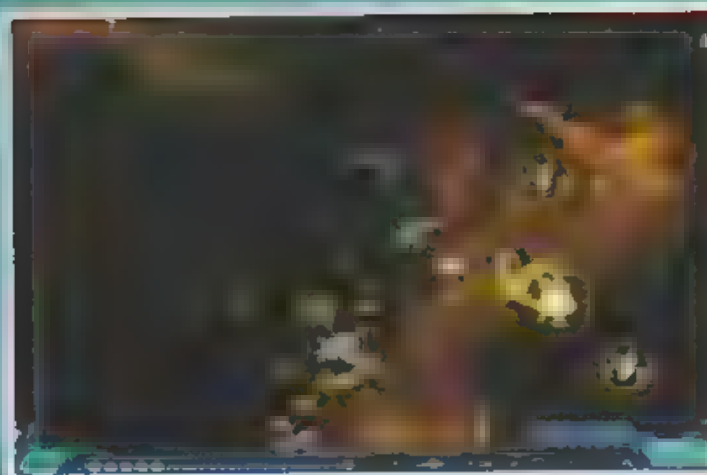
BİLGİ

STATÜ KAVRAMI

Oyun boyunca çeşitli yollarla karakterimizi ve gemimizi geliştirmeye çalışıyoruz. Korsanlık yaparak, ticaretil yaparak ya da gezegenlerin hükümetlerinden alacağımız görevleri yerine getirerek gelişimimizi tamamlamaya çalışıyoruz. Bu yolda yaptıklarımızsa bize bir statü kazandırmıyor. Korsan, soyguncu, asker gibi statüler de yapacağlarımızı belirliyor. Yani aslında tam bir kısır döngü. Örneğin, korsanlık ve hırsızlık yaparak gelişimi gösteriyorsak, hükümet bize herhangi bir refakat görevi vermiyor. Gelişimi sağlayan skill puanlarımızı bu yollarla elde ediyoruz.

Tamamlanmanız gereken kartınıza, kuvvet, dayanıklılık veya liderlik gibi çeşitli beceriler var. Bunları gelişim sırtmanızda dengeli bir şekilde dağıtıyoruz. Ayrıca oyunda gerçekleştirdiklerimiz de bize rütbe puanları olarak geri geliyor.

KARŞILAŞTIRI



Dünya Üçüncü Ürker

SONUÇ



Grafik eni, akıllı NPC'ler, kullanıcı arayüzü.



Sıradan konuları, min oyun ar başarılı değeri



%80

İyiler ve kötülerin
bitmeyen savaşı,
SpellForce
oyununun ikinci
sürümünde de
tam gaz devam
ediyor...

Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!

DVD

SpellForce 2

SHADOW WARS

BİLGİ

DEMO SÜRÜMÜ

5 00 yıllık kötülükle ilk defa 16 yıl önce karşılaştı. Kötülüğün, iyilik tarafındaki ırkların yaptığı ittifakla alt edildiği zamanlar çabuk unutuldu. İnsanlar hızla kendi hayatlarının boş vermişliğine döndüler. Güçlerini kendi iç çatışmalarıyla uğraşarak zayıflattılar. İyiler arasındaki bu kopma, yenilgiyi hazmedemeyen şeytanın uşaklarının tekrar güçlenip

bir araya gelmesini hızlandırdı. Geçmişte yaşanan destansı zaferin ne kadar zor kazanıldığını çabuk unutan insanlar şimdi çok daha güçlenmiş olan kötülüğün uşaklarını yenebilecekler mi?

Darkelfler ve yeni müttefikleri

Kötülük önce elflere, darkelfler kılıgına bürünerek geldi. Darkelfler yeni

müttefikleri gölge savaşçılarıyla birlikte elf diyarını karanlık amaçları için yavaş yavaş tüketmeye başladılar. Beş yıl boyunca yapılan bu savaş, elf diyarının golgelerine gızlenmiş olan darkelflerin acımasızlığını biraz olsun azaltmadı. Zamanın aleyhine işlediğini fark eden elf generalinin yapacağı tek şey eski müttefiklerini kötülük ordularına karşı uyarmaktı. Artık elfler karanlığın ordularını yenemiyor, onların ilerleyişini durduramıyorlardı ..



KÜNYE

RPG - RTS
Phenomic
So der Rouz
<http://spellforce.owood.com/sf2/>
Pentium 4 işlemci,
512 MB RAM,
GeForce 4 veya üzeri
ekran kartı.

SEYİRCİLERİNİZ 4. BÖLÜMÜYLE BİRLİKTE ÇIKACAKTIR. İZLEMEK İÇİN KUTUPAYI GÖZÜNE ALIN.

NightSong ve yardım çağırısı

Karanlık darkelf orduları karşısında büyük yenilgiler alan ölümsüz elfler, artık bu güçlü düşmana karşı tek başlarına dayanamayacaklarını anladılar. Yüce elf kralı tüm dünyayı karanlığa gommek için ilk adımı atan darkelflere karşı insanlığı uyarması amacıyla kızı NightSong'u görevlendirdi. NightSong gizlice sınırdan geçerek insanlığı uyarmak ve elflerin yanına güçlü müttefikler alabilmek için yola çıktı.

İşte tam bu anda biz devreye girerek NightSong'un bu uzun ve yorucu yolculuğunda ona refakat etme görevini üstleniyoruz.

İyi ve kötünün bitmeyen mücadelesi

Klasik iyi ve kötünün mücadelesini temel alan SpellForce2, farklı hikayesi ve yenilikleriyle birden çevremizi sarıyor. Öyle ki kendimizi dindendirici elf diyarında, büyüyü bozan darkelflere karşı bir kinle dolu buluyoruz. Unutulmuş zamanların, efsane diyarlarından Drizzit Do'Urden'in yarattığı az da olsa darkelf sempatisi birden kendini büyük bir nefret ve kin duygusuna bırakıyor. Ama tabii ki Drizzit Do'Urden sempatisi asla yok edilemiyor.

Yeni yetenekler ve yeni ırklar

Farklılıklarıyla dikkat çeken SpellForce2'nin en goze batan özelliği hem RTS hem de RPG öğelerini tek bir çatı altında toplamış olması. Öyle ki SpellForce2, bir RTS ve bir RPG'yi birleştiren bir oyun. Bu özelliklerini belirteyip özel görevleri yapıyoruz hem de klasik RTS oyunlarında olduğu gibi kayalar, taşlar, ağaçlar, su kaynakları, ordularımızı hazırlayıp, ordularımızı komuta ediyoruz. Tabii bu

RTS unsuru öyle Age of Empires yada Rise of Nations tarzı oyunlarda olduğu gibi tam teşekküllü değil. Biraz daha yumuşatılmış ve daha kolay bir RTS tarzıyla bunalmadan malzeme gereksinimini karşılayıp ordularımızı hazırlayabiliyoruz.

Oyunun yeni haline eklenen yeni ırklar, orijinal bir konu ve özellikle görevlerin fazlalığı ilk başlarda hemen dikkat çekiyor. Seçebileceğimiz dokuz ayrı ırk ve sayıları onları bulan karakter çeşitliliğinin yanı sıra silahlar ve zırhlara yapılan eklemeler de oyunun daha bir zevkle oynanmasını sağlıyor. Mesela her meslek sınıfının kendisine ait özel silahları ve zırh takımları bulunuyor.

SpellForce2'de 5 ayrı kahramanla oynayabiliyoruz. Bu kahramanlar, hikaye ve onun gelişimiyle ilgili olarak yeni yeteneklere sahipler. Yani bu kahramanların oyunun önceki sürümünden farklı olarak yeni yetenekleri ve özellikleri var. Diğer tüm RPG oyunlarında olduğu gibi oynayacağımız karakterin ırkını ve mesleğini de kendimiz seçiyoruz. Her meslek sınıfının kendine ait 100 yeteneğinden istediğimiz 30 tanesini belirliyoruz. Böylece kuracağımız 5 kişilik oyun ekibinde her meslek grubundan adamımız olabiliyor.

Ekibimizi tamamladıktan sonra özel görevlerimizi yapmaya başlıyoruz. Artık darkelflere karşı iyiliğin



kuvvetlerine katılabiliriz.

RPG'yi terk etmeden RTS oynamak

SpellForce2 Shadow Wars genel oynanışlılık açısından RTS (Real Time Strategy) özellikleri de taşıyor. İlk sürümünde olduğu gibi yine madenleri toplayarak, inşaatlar yapacağız. İkinci sürümdeki yenilikler burada kendini göstermeye başlıyor. Artık eskisi gibi 7 ayrı maden değil daha az sayıda maden çıkarmamız gerekecek ve yapay zekası yükseltilmiş olan işçilerimizi daha kolay idare edebileceğiz. Bu da aslında RPG oynamak isteyen ve RTS tarzından sıkılan oyuncular için düşünülmüş Genel oynanış olarak birbirinden çok farklı olan bu iki tür birleştirildiğinde oldukça başarı kaydedebilir. Tabii her iki farklı oyun türünün de çok iyi sentezlenmesi gerekiyor.

Karakterler ve kahramanların yanı sıra oyundaki tüm NPC'lerin yapay zekası da arttırılmış ve ayrıca oyun daha geniş bir



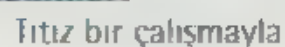
BİLGİ

YENİ EKLENEN ÖZELLİKLER

SpellForce2 Shadow Wars, RTS ve RPG öğelerini tek bir çatı altında toplamış bir oyun. Bu özelliklerini belirteyip özel görevleri yapıyoruz hem de klasik RTS oyunlarında olduğu gibi kayalar, taşlar, ağaçlar, su kaynakları, ordularımızı hazırlayıp, ordularımızı komuta ediyoruz. Tabii bu



Cüceler: Dağlarda, Windhome'daki kardeşlerinden çok uzaklarda yaşayan cüceler, yaşadıkları dağların derinlerinde bulunan orklar ve kötü



SONUÇ

 Geniş ve ayrıntılı harita.

 Güçlendirilmiş kötülük.

⇒ %80

Dyngsi

Oyundan çok gelecek üzerine bir öngörü gibi

ACT of WAR HIGH TREASON

Gerçekleşmesi mümkün bir senaryoya sahip...

Yeni bir oyun hazırlanırken konular, birçok kez güncel olaylara paralel olarak belirlenir. Özellikle strateji, FPS ya da aksiyon oyunlarında, senaryonun daha inandırıcı olabilmesi için o anın dünyasının en fazla konuştuğu, çekindiği savaşlar, bilimsel gelişmeler, skandallar gibi olaylar konu edinilir. Bu durum sadece oyun dünyasında değil sinema, müzik gibi birçok alanda da kendini hissettirir.

Son zamanlarda piyasaya sürülen bazı oyunlarda, dünya için gittikçe büyüyen

bir tehdit haline gelen terörizm konusu ele alınmaya başlandı. Birkaç sene öncesine kadar genellikle strateji oyunlarında (özellikle Red Alert'i örnek gösterebilirsiniz) taraflardan bazıları Amerika ve Avrupa ülkeleri olurken rakipler de çoğunlukla orak - çekiç sembolleriyle gösterilen komünist rejimle yönetilen ülkeler oluyordu. Bugünse dünyayı tehdit eden terörist gruplarla mücadele, oyunlarda da sık sık karşımıza çıkan bir konu.

Act of War: High Treason,
Act of War: Direct Action

için hazırlanmış bir eklenti paketi. Direct Action ise teröristlerin saldırılarını konu edinen başka bir oyun. Direct Action'ın konusunu kısaca şöyle hatırlatabiliriz: Dünya üzerindeki enerji kaynakları hızla tükenmeye başlamış ve petrol fiyatları çok üst seviyelere tırmanmıştır.



KÜNYE

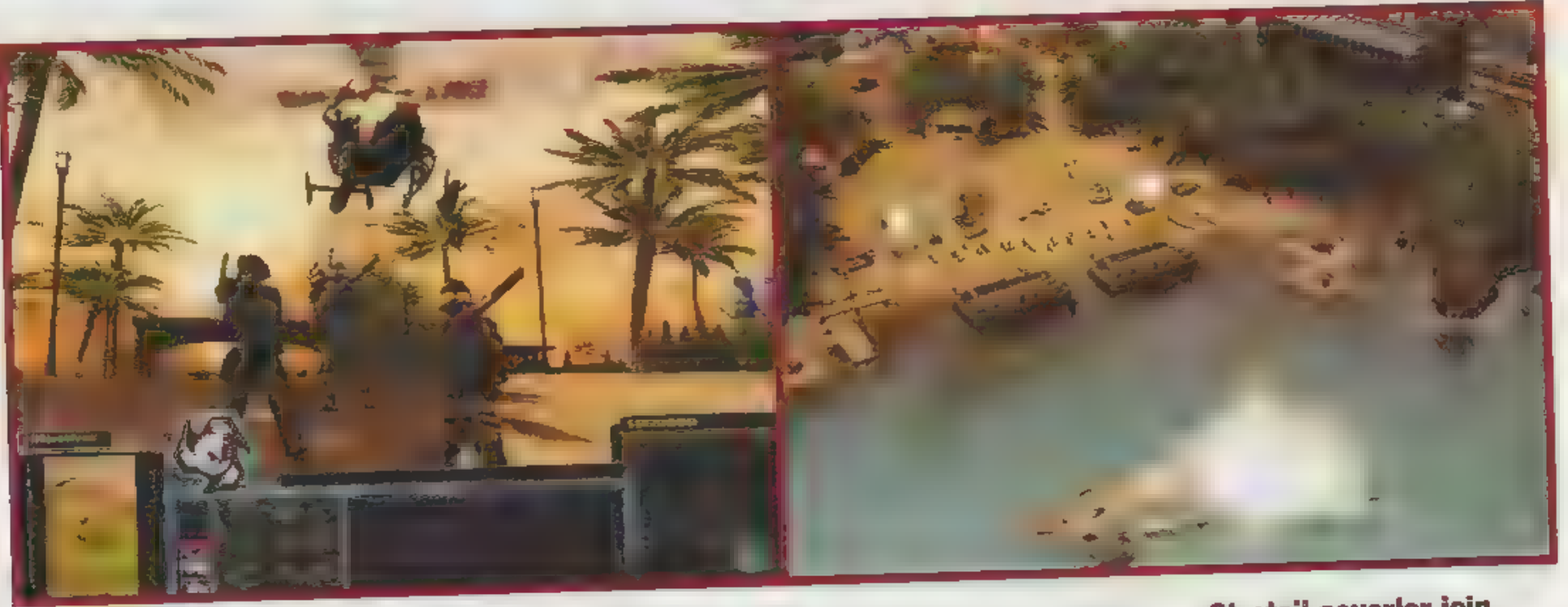
RTS
Eugen Systems
Atari
atari.com/actofwar
2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı, 6 GB sabit disk alanı.

BİLGİ

YENİ YAPAY ZEKANIN MARİFETLERİ

Yapay zeka, insan zekasını taklit eden bir sistemdir. Bu sistem, insan zekasının öğrenme, karar verme, problem çözme gibi özelliklerini taklit eder. Yapay zeka, günümüzde birçok alanda kullanılmaktadır. Örneğin, tıbbi teşhis, finansal analiz, güvenlik sistemleri, oyunlar ve daha birçok alanda yapay zeka kullanılmaktadır. Yapay zeka, insan zekasını taklit eden bir sistemdir. Bu sistem, insan zekasının öğrenme, karar verme, problem çözme gibi özelliklerini taklit eder. Yapay zeka, günümüzde birçok alanda kullanılmaktadır. Örneğin, tıbbi teşhis, finansal analiz, güvenlik sistemleri, oyunlar ve daha birçok alanda yapay zeka kullanılmaktadır.





başlıyorsunuz ve başkanlık adaylarına yapılan saldırıların ardından teröristlerin izlerini sürüyorsunuz. Zamanla, karmaşanın arttığı senaryoyla birlikte, oldukça zorlu ve ilginç savaşlara giriyorsunuz. Rakibiniz ilk

oyundan çok daha güçlü olarak ortaya çıkıyor. Yapımcılar High Treason'da görevler boyunca oyunun daha zorlu ve daha gerçekçi olması için yeni bir yapay zeka geliştirmişler. Bu da daha uzun süre oynanabilen bir görev paketinin doğmasına neden olmuş.

Bir diğer seçenekte çoklu oyuncu modları. İlk oyun sonrasında oyunculardan gelen talepler doğrultusunda geliştirilen çoklu oyuncu seçeneğinde, isteğe bağlı olarak oyunun hızı, haritadaki kaynakların miktarı gibi detayların yanı sıra belli süre ani saldırıları engelleme ya da süper silahların kapatılması gibi seçenekler de ayarlanabiliyor. Bu gelişmelerin yanı sıra "Marine One Down" ve "SCUD Launcher" gibi iki eğlenceli çoklu oyuncu modu

da Multiplayer başlığı altında bulunan yenilikler arasında.

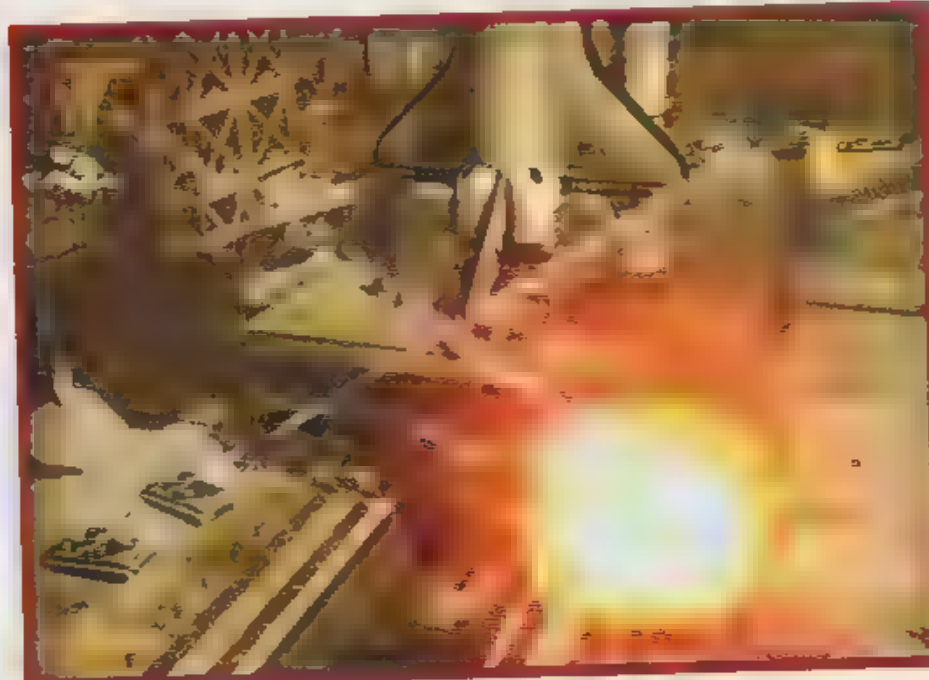
Rakibimize oyundaki tüm silahları ve araçları kullanabilme yeteneği kazandırılmış. Bilgisayar rakibimizi yönetirken, merkezini ve bankasını kurarken daha zekice hareket edebildiği gibi elindeki para azaldığı zaman bazı binaları satabilme özelliğine de sahip. Yine çeşitli saldırı taktiklerinden herhangi birine seçme konusunda daha yaratıcı ve tahmini güç yollar izleyen yapay zeka, harita üzerindeki stratejik noktaları daha kolay tespit ediyor ve daha zorlu bir düşman olarak karşımıza çıkıyor. Bunların yanında yapay zekanın yapabileceği diğer yeni uygulamalar asıl oyunumuz Direct Action'ın pabucunu dama atacak kadar baştan çıkarıcı.

Strateji severler için başarılı bir başlık

High Treason, RTS türünde oldukça başarılı bir örnek olarak karşımıza çıkıyor. Atari birbirinden yenilikçi oyunlarla dolu geçmişi sayesinde kendisinden beklenen başarıyı bu oyunda da sunarak bir adım daha ileriye gidiyor. Zamanla internette yayınlanacak yeni haritalarla daha da zenginleşecek olan High Treason, RTS türü meraklılarının beğeneceği bir başlık gibi görünüyor.

Daha önceden savaş konu edinmiş strateji oyunları ile haşır neşir olanlar için yeni ve üstün grafik özellikleriyle desteklenmiş bir oyun High Treason. Özellikle komple bir donanma yönetme fikri hoşunuza gidecekse kaçırmamanızı tavsiye ederiz.

Arslan Taşkın
arslantaskin@yahoo.com



SONUÇ



Yeni askeri birim seçenekleri, geliştirilmiş yapay zeka özellikleri donanma yönetimi.



Sistem gereksinimleri çok yüksek.

%79

Bir kez daha Nazilere karşı savaşmamız gerekiyor.

UBER SOLDIER

çizilenler ya gerçekten hayata geçirilmiş olsaydı.

Bilgisayarlarımızda hiç de yabancı olmadığımız bir kord, Nazilere karşı mücadele etmeye çalışmak. Belki de geçtiğimiz yüzyılın en dış bilenen oluşumu olduğundan, bugüne değin sayısız kitap, film veya oyuna ilham kaynağı oldular. Nedense herhangi bir oyun salt öldürme veya şiddet üzerine kurgulanmış olsa bile eğer öldürdükleriniz birer Naziyse bu yadırganmayan bir durum halini alıyor. Tamam Nazilerin yaptıklarının kesinlikle affedilir bir tarafı yok ama ilginç olan karşılaşmak zorunda olduğumuz bütün Alman

Askerlerinin birer Nazi, birer kana susamış canı ve mutlak öldürülmesi gereken kişiler olarak lanse ediliyor olması. Dyle ki geçtiğimiz aylarda piyasaya sürülen UberSoldier'da da aşağı yukarı aynı tema kurgulanmış. Üstelik bu oyun bir Alman firması, yani CDV tarafından yayınlanmakta.

Çok ilginçtir ki, belki de tasarımcılar kurgunun sıradanlaştığı görüşündeler ya da tarihi olaylar üzerine yapılan kurgulamaların hassasiyetinde çekindiklerinden, Nazi oyunlarında çoğunlukla bazı sıra dışı unsurlara yer



KÜNYE

Platform: FPS
Yayıncı: Burut CT
Yayıncı: CDV
Geliştirici: J. J. Heineken
Sistem Gereksinimleri: 2.4 GHz işlemci, 512 MB RAM, donanımsal T&E destekli 128 MB ekran kartı, 2 GB sabit disk alanı.

SIKILADIKSINIZ Kesinlikle uzun yüklemeye ekranlarından



BİLGİ

KÜLTÜR

vermekte. Örneğin Bloodrayne'de Nazi ve Vampir kavramları, Wolfenstein'daysa Zombi ve Nazi ilişkilendirilmesi yapılmıştı. UberSoldier'da da aynı yola başvurulduğunu ve FPS türünün atası konumundaki Wolfenstein'de olduğu gibi oyunda bir şekilde zombilerle ilişki kurulmuş. Aslında bazılarının tümüyle kurgu olduğu şüphesiz, ancak Nazi'lerin bir şekilde gizli silah ve teknolojiler konusunda savaş süresince türlü araştırmalar yaptıkları belgelerle ispatlanmış durumda. "Saf Irk" konusunda takıntılı oldukları kadar, "Ustun Asker"ler yetiştirebilme konusu üzerinde de bazı çalışmaları olduğu biliniyor. Örneğin, çok küçük yaşlardan itibaren çeşitli kamplara alınan çocukları, partiye koru körüne bağlı özel eğitimli birlikler haline getirme çabaları gibi.

Hikaye

Oyunun konusu da, benzer amaçlar uğruna yapılan deneylerden birini ve

sonuçlarını işlemekte. UberMacht adını taşıyan ve SS'in bir parçasını konumundaki Nazi bilimse konseyinin bir üyesi olan Ernst Schafer, 1938 yılında araştırmalarda bulunmak üzere Tibet'in Lhasa şehrine gider. Burada Tibet Rahiplerinden aldığı bilgiler ve antik bir yazıtın da yardımıyla ölümleri tekrar diriltilebilmenin yolunu keşfedecektir. Almanya'ya geri dönüp hemen deneylerine başlar. Deneylerde tekrar diriltilecek insanların bazı olağanüstü güçlere de sahip olduklarını keşfeder.

Gelişmeler ışığında SS soru sormayan, güçlü ve yenilmez süper askerler yani UberSoldier'lar yaratılması için düğmeye basar. Ancak Schafer bir süre sonra diriltme işleminin yan etkileri olduğunu görür. Olum şoku insanların beyninde sorunluluk ve koordinasyon bölgelerini yok etmektedir. Yani dirilttikleri askerler artık emirlere uymamaktadır. Fakat çok geçmeden bunun da bir çözümü bulunur.

Hayata geri döndürülenler, ilk konuştukları kişinin tüm emirleri yapacak şekilde programlanır.

Nazi ordusunun başarılı bir askeri olan Karl Stolz, Fransız direnişçilerinin bir baskını sonucunda öldürülür. Laboratuara getirilen cesedi, herhangi bir beyin hasarına sahip olmadığı için diriltme prosesine alınır ve başarıyla tekrar hayata döndürülür. Uykusundan uyandığındaysa karşısında profesör yerine, bir Fransız direnişçisi durmaktadır ve bu şekilde programlanmış olduğu için onun sözlerini dinler. Birden taraf değiştirmiş ve Nazilere karşı savaşan bir super asker olmuştur. İşte oyunda biz, Nazilere karşı savaşan super asker Stolz oluyoruz.

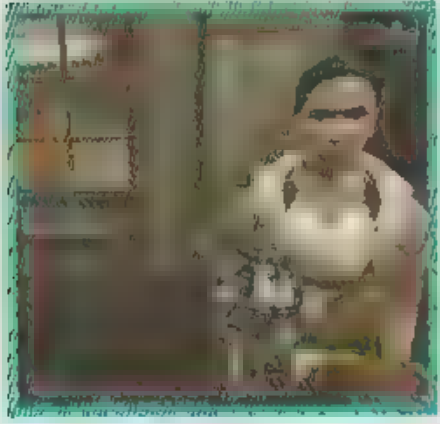
Ölmemeye dikkat edin

UberSoldier'la ilgili olarak öncelikle belirtmemiz gereken, yükleme ekranlarının çok uzun sürdüğü. Daha ilk açılış demosunu yüklerken bile yani çok fazla ayrıntıya sahip olmayan bir demonun görüntülenmesi için bile epey bir süre beklemeniz gerekli. Oyun süresince sıklıkla hızlı kayıt ve yükleme yollarına başvurmanız gerekiyor, nitekim kimi durumlarda ne olduğunu anlayamadan öldüğünüz anlar söz konusu. Yükleme sürelerinin uzunluğuysa can sıkıcı seviyelerde olduğu için, belki de oyunu çok dikkat ederek oynamaya çalışıyorsunuz.

Kahramanımız Stolz, tıpkı diğer UberSoldier'lar gibi



o ağanüstü yeteneklere sahip. Time Shield, yani "zaman kalkanı" yeteneği sayesinde belirli bir süreliğine etrafında dost ve düşman mermilerini durdurabilen bir enerji kalkanı yaratabiliyor. Ayrıca bu mermileri düşman birimleri üzerine geri döndürmesi de mümkün oluyor. "Time Shield" özelliğini ne süreyle kullanabileceğinizi sağlık çubuğunun altında yer alan bir göstergeden takip



edebiliyorsunuz. Öldürdüğünüz her düşman birimi, bu sürenin bir miktar dolmasını sağlıyor. "Emotion System" adı verilen mekanizmayla da bu geri kazanım işlemini hızlandırabilmeniz mümkün oluyor. Emotion System, belirli bir süre içinde arka arkaya, belirli sayıda düşmanın öldürülmesi temeline dayanıyor. Örneğin 1 dakika içerisinde 3 düşmanı "headshot"la, yani kafalarından vurarak öldürebilürseniz, Time Shield'nızı doldurabiliyorsunuz.

Oynanış özellikleri

Oyundaki bölümlerin bazılarında yanınızda diğer Fransız direnişçiler de bulunuyor. Özellikle bölümlerin başlarında bir hayli etkili olabildikleri de şüphesiz, hatta size hiç iş bırakmadıkları bile oluyor. Ancak biraz fazlaca cengaver olduklarından, bir süre sonra büyük çoğunluğu ölüyor ve tabii ki tüm düşman birimleriyle tek başınıza mücadele etmeniz gerekiyor. Oyunda dikkat etmeniz gereken ilk şey, siper almak olacak.

Nerede arkasına gizlenebileceğiniz çevresel bir birim görürseniz, mutlaka bir şekilde lehinize kullanmaya çalışmalısınız. Düşman birimleri, üzerinize çok yoğun ateş açabiliyor, time shield'iniz de bitmişse, saklanmaktan başka çareniz kalmıyor. Benzer bir şekilde düşman birimlerinin de ortalıklarda dolandığını düşünmeyin sakın. Kimi

zaman sadece namlularının ucunu açıkta bırakacak şekilde gizlenebiliyorlar ve yerlerini bu namludan çıkan ateş sayesinde tespit edebiliyorsunuz. Ama kimi durumlarda da, hiç olmadık yerlerin arkasına saklanabiliyorlar, mesela bir benzin fıçısının hemen ardına. Tabii ki hiçbir gerçekçiliği yok; fıçıya ateş edin patlasın, yanındaki düşmanların cesetleri etrafa yayılsın, siz de eğlenin amacıyla eklenmiş klişeler bunlar.

Oyunda eğer çok fazla hasar alır veya hemen yakınlarınızda bir el bombası patlarsa, bir süreliğine görüş yeteneğinizi ve dolaylı olarak da hareket kabiliyetinizi kaybetmektesiniz. Hele bu yarı baygın duruma düşman ateşine açık bir alanda düştüyseniz, oyunu en son kaydettiğiniz yerden geri yüklemeye hazırlanabilirsiniz. Eğer oyun süresince atılan bir oynanış sergilemeyi düşünüyorsanız, benzer durumlarla sık sık karşılaşacaksınız demektir. Oyunda düşman birimleri çoğunlukla size bir şekilde tuzak kurmaya çalışıyor, etrafta kimseler görünmezken örneğin bir kapıya yaklaştığınız anda, birden arkasından onlarca düşman askeri üzerinize ateş etmeye başlayabiliyor. Tekrar ediyoruz, mümkün olan her noktada siper alarak ve temkinli hareket etmeyi unutmayın.

Grafikler

Oyunun grafikleri hiç de fena değil. Başlarda karakter

tasarımları, farklı bir iskelet sistemi kullanılmış olduğundan gözünüze biraz garip gelebilir. Ayrıca yine sürekli olarak birbirine benzeyen, hatta aynı şekilde modellendirilmiş insanlarla karşılaşmak biraz rahatsız edici bir durum. Yapımcı firma, karakter modellendirmelerinin tersine çevresel tasarım arda herhangi bir cıvrılığa gitmemiş.

Çevresel birimlerdeki doku zenginliği ve ayrıntılar göze çarpar nitelikler. Ancak oyunun, en azından kutusu üzerinde yazılı olan sistem gereksinimlerinden daha fazlasını istediği de bir gerçek.

Öyle ki çözünürlüğü, düşük seviyelere getirdiğinizde ve grafik ayrıntıları düşürdüğünüzde bile, belirtilen minimum konfigürasyona sahip bir bilgisayarda oyundan randıman alabilmeniz imkansız.

Son söz

Sonuç olarak, ÜberSoldier'ın grafiksel ve bazı oynanış özellikleri yönünden başarılı olduğu yadsınamaz. Ancak konusu son derece klişe, yapay zekanın yaptığı hileler çok göz önünde, fizik modellemesi biraz abartılı, oynanış bir noktada sıradanlaşıyor ve yükleme süreleri çok uzun.

Yine de etrafta biraz zombi, biraz Nazi avlamak isteyenlerin eğlenebileceği bir oyun.

BİLGİ

FİZİK MOTORU

ÜberSoldier'ın fizik motoru, sanki biraz fazla abartılmış gibi. Oyundaki neredeyse tüm çevresel birimler etkileşime girerek tasarlanmış, bir sandalyeye çarptığınızda yerel yuvarlanıyor, ölü düşman birimlerinin cesetlerine ateş ettiğinizde hareketleniyorlar veya bir cama ateş ettiğinizde kırılabilir. Bunlar zaten olması gerekenler, ancak daha sandalyeye bir metre varken paldır kıldır yuvarlanıp dolaba yaklaştığınızda, şunur kırınası, insana ne oluyor dedirtecek nitelikte. Genellikle sahneler, bu fizik motorunu özellikle gözünüzün önüne geçirecek bir şekilde tasarlanmış, düşman birimleri bilerek balkonlara yerleştirilmiş ki öldürdüğünüz zaman yuvarlanarak yerel düşebilirsiniz.



SONUÇ



Time shield özelliği silah çeşitliliği
Klişe hikaye yüklemeye süreleri uzun karakter modellemeleri



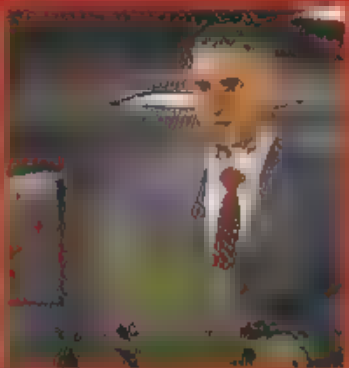
%72

Bu oyun hiç de beklentilerinizi karşılayacak gibi değil.

BİLGİ

OYNANIRLIK

Criminal Intent serinin daha önceki oyunlarına nazaran daha özgün ve sonuç olarak öncekilerinden çok daha güzel bir oyun haline gelmiş. Oyunun başlangıcında size dedektif Goran olarak görevler veriliyor. Görevleri istediğiniz sırayla çözmekte özgürsünüz. Bazı durumlarda ise olaylar bir diziyle kesilebiliyor. Olayları çözmeniz sizi bir dördüncü görevle karşılayacak. Bu dördüncü görev yine daha önce üzerinde çalıştığınız 3 görevle ilgili bir konu. Daha önceki Law & Order oyunları hep bir olay üzerinde yoğunlaşmış ve size daha fazlasını vermemişti. Yeni oyuna eklenmiş sayısız olay sizi daha önceki iki oyundan daha fazla meşgul edecek gibi görünüyor. Olaylar daha önceki 2 oyundakinden çok daha kanlı ve canice de hazırlanmış.



Delilleri incelemek hiç bu kadar sıkıcı olmamıştı.

Law & Order Criminal Intent

Uzunca bir zamandır tüm dünyada oldukça popüler olan polisiye dedektif konulu dizilerinden biri de Law & Order. Türkiye'de de yayınlanan dizi CSI Miami gibi polisiye macera tarzı bir yapım. Konuysa alışılmış polisiye dizileriyle aynı. Suçların takibi, incelenmesi ve çözüme ulaşması. Dedektif araştırmalarını yapıyor, delilleri inceliyor ve sonunda suçluyu yakalıyor.

Genel oynanış

Oyun genel olarak klasik polisiye aksiyon oyunu. Cinayet dosyasını al, suçun işlendiği yere git, delilleri topla, incele, ipuçlarından yola çıkarak suçluyu bul. Oyuna başlarken önce şefimiz yanımıza geliyor ve 3 tane dosya veriyor bize. Karşımızdaki dosyalardan önce hangisini çözeceğimizi belirledikten sonra maceraya başlıyoruz. Amacımız basit. İşlenen cinayetin nedenini ve

katili bulmak. Bunu yaparken de suç mahallini incelemeli, deliller bulmalı ve şüphelilerle konuşmalıyız. İlk üç cinayet dosyasını çözdükten sonra dördüncü dosya açılıyor. Her dosya için önce bir özet alıyoruz daha sonra suç işlenen yere gidip, bilgileri topluyoruz. Oradaki konuyla ilgili şahitleri sorguluyoruz. Bu sorgulama sırasında yapmanız gereken en önemli şey elinizde



KÜNYE

Türü	Polisiye - macera
Yapımcı	VL Games
Yayıncı	Legacy Interactive
Bilgi	www.legacyinter.com
Özellikler	1.2 GHz işlemci 512 MB RAM DirectX 9 uyumlu 128 MB ekran kartı 2 GB sabit disk alanı



bulunan sorgulama aletini kullanmanız. İnanın suçluyu bulmaya giden en önemli ayrıntı buradan geçiyor. Topladığımız tüm delilleri bilgisayara yedeklediğimiz zaman bu sorgulama aleti bize hangi şüphelinin suçu nasıl işleyeceğini gösteriyor

Özensiz bir çalışma

Aslında genel olarak konusu ve işlenişle benzerleri arasında oldukça başarılı ve beğenilen bir dizi olan Law & Order; "Criminal Intent" oyununda tek kelimeyle sınıfta kalıyor. Oyun arayüzü ve oynanışı açısından oldukça özensiz ve başarısız hazırlanmış. Grafiklerin yetersizliği, oyun kontrollerinin zorluğu, hikayenin gidişatındaki tutarsızlık, oyun içi hatalar ve oynadığımız karakterin kamera kontrolü Criminal Intent'in fazla bir başarı kazanamayacağını gösteriyor. Bulduğunuz delilleri incelediğiniz ortamın belirli başlangıç noktaları var. O noktalardan delillerle ulaşabiliyorsunuz. Zaten oldukça yavaş hareket eden dedektifinizle bir yere bakarken, daha önce baktığınız bir delili incelemek için geri dönmek isterseniz vay halinize. Geldiğiniz yolu gayet berbat bir kamera açısı kullanarak dönüyor, fareyle işe geçiş noktasını buluyor ve delilin olduğu ortama geçiş yapıyorsunuz. Gereksiz zaman kaybı yani. Ayrıca bir

de işe yaramayan yani konuyla alakası olmayan o kadar çok delil görünümlü eşya yerleştirilmiş ki, inanın insan "bu nedir ya" demekten kendini alamıyor.

Karşınıza çıkan ve kafanızı zorlaması beklenen deliller oldukça başarısız şekilde hazırlanmış. Bir delili incelerken, ipuçlarını toplarken oyunun genel yavaş oynanışı sizin olaydan çabuk kopmanıza neden oluyor. Ayrıca hazırlanan ipuçları genelde alakasız ya da çok kolay, saçma, zor. Karar vermek gerçekten kolay değil.

Genel olarak bu tarz oyunların arasında vasat bir yeri olmasına rağmen Criminal Intent; ayrıntısal olarak incelediğimizde; çok fazla cinayetin olması, dosya yoğunluğu farklı ve değişik konular üzerinde oynamanızı sağlıyor ki; bu da tek konuya saplanıp sıkılmanızı engelliyor diyebiliriz.

0 kadar da kötü mü?

Diyebilirsiniz "hiç mi iyi bir yanı yok bu oyunun". Aslında var... Ama kötü yanları o kadar belirgin ki; beklenen bir performans göremiyorsunuz oyunda. Oyunun bence en iyi yanı ses özelliklerinde kendini gösteriyor. Dedektifiniz



Bobby Goren, sorgulama yaparken özellikle değişik ses tonları ve kelime vurguları kullanıyor. Sorgu yapacağınız şüpheliye aynı konu üzerinde değişik şekillerde sorma taktikleriniz var. İsterseniz zorla konuşturmak için tehditkar bir edayla, isterseniz de yumuşak ve arkadaşça yaklaşarak sorgu yapabiliyorsunuz. Ayrıca oyundaki seslendirmeler dizideki aynı kişiler tarafından yapılmış. Bu da kaliteli bir özellik olarak karşımıza çıkıyor. Tabii oyunu oynarken dizideymiş gibi havaya girmenizi sadece ses efektleri sağlayamıyor.

Dilhan Uncu Ülker
dilhan@PCnet.com.tr

SONUÇ



Ses efektleri, gerçekçi hikayeler ve konuların detaylı işleniş.



Grafiksel hatalar.



%69

BİLGİ

PROFİL

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

CRIMINAL INTENT

Batının vahşi dünyasına hoş geldiniz!

DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE

John Cooper geri döndü...

**Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!**

Vans Batı denince aklımıza TRT'nin sabah kuşaklarında yayınladığı, bazen siyah - beyaz, çoğunlukla renkli, sinemanın erken yıllarında çekilmiş kovboy filmleri gelir. Kahvaltı sonrası oturup keyifle izlenen hafta sonu filmleri... Bugünlerde ne vahşi batıyı anlatan o kendine has bir tarzı olan...
...erin vensinin çekilmesi
...kün ne de o yaşam

tarzını orijinal haliyle dünya üzerinde herhangi bir yerde bulmak. Mümkün olan tek şey o ortamı oyunlarda yeniden yaşamak. Red-Kıt'ın yaratıcısının bile bir Belçikalı olduğunu düşünürsek Vahşi Batı'nın sadece bizi değil tüm dünyayı etkilediğini rahatça anlayabiliriz. Alman Spellbound da bu ilginin farkında olmalı ki, "Vahşi Batı" kavramı üzerine ikinci oyununu (ilk oyun olan

Desperados – Wanted: Dead or Alive'in devamı) yakın bir zamanda piyasaya sürecek. 2001 yılında piyasaya sürülen ilk Desperados, zaman geçtikçe ilginin arttığı bir oyun olmuştı. Özellikle piyasaya sürülen oyunların yüksek sistem gereksinimleri Desperados üzerindeki ilginin artmasının temel nedeniydi. Son derece mütevazı sistem gereksinimleriyle denenmeyi

hak eden oyun, yaratıcı ve eğlenceli öğeleriyle yanlış bir tercih olmadığını göstermişti.

BİLGİ

DİKKAT ÇEKEN ÖZELLİKLER

KÜNYE

2 GHz işlemci, 512 MB RAM, DirectX 9.0 uyumlu 128 MB ekran kartı.



Her şeyden önce strateji

Spellbound'un aynı tarzda diğer oyunlarında strateji öğesi ön plana çıkarılmıştı. Konular incelendiğinde beklediğimiz aksiyon tarzından uzak bir yapıda olan bu oyunlar, yaratıcılığın ön plana çıktığı konularla neler yapılabileceğini gösteren başlıklardı. Ancak yapımcıların bu türe saplanıp kalması da eleştirilebilecek bir konu. Zaten ilk oyun Desperados'un başarısı diğer oyunlarda tam anlamıyla yakalanamadı. Belki de bu yüzden Desperados'da üç boyutlu görüntülerin oyuna kazandırılması gibi yeni şeyler denenmiş. Spellbound, oyunlarında katı sınırlarla işleyen bir mantık kullanarak oyuncunun tam anlamıyla yapması gerekenleri yapmasını istiyor. Mesela düşmanlarınız sizin sesinizi duyduğunda harekete geçiyor. Sizin sesiniziye, koştuğunuz ya da etrafa bir şeyler fırlattığınız zaman duyuyorlar. Zaten yapmanız gereken her şey ve tabii ki yapmamanız gerekenler de, her bölümün başında size bildiriliyor. Oyunlar size verilen görevleri yerine getirmeniz gereken birçok bölümcükten oluşuyor ve siz de tek bir karakterle değil birbirinden farklı özelliklere sahip birçok karakterle yolunuza devam ediyorsunuz.

Desperados da artık üç boyutlu

Gelelim yeni oyunumuza, yani Desperados 2: Cooper's

Revenge'a... Oyunumuzun ilk dikkat çeken özelliği 3D görünümüne kavuşmuş olması. Spellbound şimdiye kadar çıkardığı tüm diğer oyunların aksine bu kez 3D görüntü özelliklerini yeni oyununa ekleyerek önemli bir adım atmış oldu. John Cooper'la bizzat maceranın içine dalmamıza yardımcı olacak bu özellikte birlikte dilersek kahramanımızı her açıdan üçüncü şahıs bakış açısıyla görebileceğiz. Bunun dışında yeni oyunla birlikte yeni mekanlar tasarlanmış. Maceralarımızı kasabalardan Kızılderili köylerine, kanyonlardan vahşi batı usulü kalelere kadar birçok farklı mekanda yaşayabileceğiz. Kovboy ve Vahşi Batı denilince olmazsa olmaz kavramlardan biri de Kızılderililerdir. Genelde kötü tarafı Kızılderililer oynar. Fakat Desperados 2'de 6 kişilik takımımızda bir de Kızılderili yer almakta. Hawkeye isimli bu karakter bir Kızılderili'ye has taktiklerle takımımızı renklendirecek. Kendisine birçok bölümde ihtiyaç duyacağız. Bir başka yeni özellik karakterlerimizin farklı yetenekleri. 20'nin üzerinde yeni hareket kabiliyeti arasında yüzme, kelepçeleme gibi yetenekler yer almakta. Bu özelliklerin her birine dolayısıyla takımımızdaki her bir karaktere oyun içinde farklı yerlerde ihtiyaç duyacağız. Bölüm geçme mantığına dayanan Desperados 2'de her



bölümde oyuncunun başarması istenen belirli görevler yer almakta. Görevi yerine getirmek için yaratıcılığımızı kullanmamız gerekiyor. Nerede sessiz kalmamız gerektiğine, nerelere tırmanabileceğimiz ya da nerelerden atlayabileceğimize kendimiz karar vermeliyiz. Çevreyle etkileşimimiz daha fazla arttığı için oyun içindeki birçok objeyi gerekli yerlerde kullanmamız istenecek.

İlk oyunu sevenler bu oyucuda sevecekler

Vahşi Batı kavramı üzerine inşa edilmiş bu oyunda o ortamı gerçekten yaşamamız için gereken her şey yapılmış. Mekanların çeşitliliği kadar tasarımları da göz dolduruyor. Oyunu oynarken kendimizi gerçekten vahşi batının içinde hissedebiliriz. Özellikle ilk Desperados oyununu oynayıp beğenenler için bu oyun denenmesi gerekenler arasında.

Arslan Taşkın
ars.antaskin@yahoo.com

SONUÇ



Vahşi Batı tüm güzellikleriyle 3 boyutlu olarak karşımızda,



Sadece meraklılarına hitap etmekte.

%76

KAMERA AÇILARI



Zakistan'da operasyonlar tüm hızıyla devam ediyor!

WARRIOR

TEN HAMMERS

**Oynanabilir
demosunu
DVD'mizde
bulabilirsiniz!**

**BİLGİ**

GRAFİKLER

Oyun PC, Xbox ve PS2 platformları için aynı anda piyasaya sürüldü. İlk oyunla kıyasladığımızda, grafik detaylarda her 3 platform için de bazı yenilikler yapıldığı şüphesiz. Yeni dokular ve canlı ışıklandırma detayları gerçekten hoş görünüyor. Üstelik PC için konuşacak olursak, çok da aman aman bir sistem gereksinimi de yok. Öyle ki ortalama bir sistemde 1024 x 768 çözünürlük ve grafik detayları orta seviyedeysen bile çok iyi sonuçlar alınabiliyor. Ayrıca ilk oyundan biraz daha renkli bir dünya yaradılmış; açık çamurluğu, sarı ve turuncu tozların yanı sıra yeşil ve kırmızı renklerde oyunda kullanılmaya başlanmış.

Tümüyle orijinal oyunun konseptleri üzerine geliştirilmiş, ancak beklentileri tam olarak karşılayamayan bir başlık.

Orijinal Full Spectrum Warrior oyunu, klasik RTS kontrol sistemi ve öğelerini üçüncü şahıs kamera açısından oynatabilen aksiyon türüyle başarılı bir şekilde birleştirmeyi başarmıştı. Bu şekilde o güne değin hiç oynamadığımız yeni bir oyun tarzıyla tanışmıştık. Oyundaki ilk anlarımızda ister istemez bu yeni sistemi bir hayli yadırgamıştık, ancak zaman ilerledikçe ve kendimizi oyun konseptine bırakmaya başladıkça aslında mekanizmanın tıkar tıkar işlediğini gördük. Üstüne üstlük kesinlikle çok eğlenceli bir oyunmuşunuymaktaydı. Aksiyon ve

[illegible]

1. **duydu** **Sıra**
 2. **duydu** **Sıra**
 3. **duydu** **Sıra**
 4. **duydu** **Sıra**
 5. **duydu** **Sıra**
 6. **duydu** **Sıra**
 7. **duydu** **Sıra**
 8. **duydu** **Sıra**
 9. **duydu** **Sıra**
 10. **duydu** **Sıra**
 11. **duydu** **Sıra**
 12. **duydu** **Sıra**
 13. **duydu** **Sıra**
 14. **duydu** **Sıra**
 15. **duydu** **Sıra**
 16. **duydu** **Sıra**
 17. **duydu** **Sıra**
 18. **duydu** **Sıra**
 19. **duydu** **Sıra**
 20. **duydu** **Sıra**
 21. **duydu** **Sıra**
 22. **duydu** **Sıra**
 23. **duydu** **Sıra**
 24. **duydu** **Sıra**
 25. **duydu** **Sıra**
 26. **duydu** **Sıra**
 27. **duydu** **Sıra**
 28. **duydu** **Sıra**
 29. **duydu** **Sıra**
 30. **duydu** **Sıra**
 31. **duydu** **Sıra**
 32. **duydu** **Sıra**
 33. **duydu** **Sıra**
 34. **duydu** **Sıra**
 35. **duydu** **Sıra**
 36. **duydu** **Sıra**
 37. **duydu** **Sıra**
 38. **duydu** **Sıra**
 39. **duydu** **Sıra**
 40. **duydu** **Sıra**
 41. **duydu** **Sıra**
 42. **duydu** **Sıra**
 43. **duydu** **Sıra**
 44. **duydu** **Sıra**
 45. **duydu** **Sıra**
 46. **duydu** **Sıra**
 47. **duydu** **Sıra**
 48. **duydu** **Sıra**
 49. **duydu** **Sıra**
 50. **duydu** **Sıra**
 51. **duydu** **Sıra**
 52. **duydu** **Sıra**
 53. **duydu** **Sıra**
 54. **duydu** **Sıra**
 55. **duydu** **Sıra**
 56. **duydu** **Sıra**
 57. **duydu** **Sıra**
 58. **duydu** **Sıra**
 59. **duydu** **Sıra**
 60. **duydu** **Sıra**
 61. **duydu** **Sıra**
 62. **duydu** **Sıra**
 63. **duydu** **Sıra**
 64. **duydu** **Sıra**
 65. **duydu** **Sıra**
 66. **duydu** **Sıra**
 67. **duydu** **Sıra**
 68. **duydu** **Sıra**
 69. **duydu** **Sıra**
 70. **duydu** **Sıra**
 71. **duydu** **Sıra**
 72. **duydu** **Sıra**
 73. **duydu** **Sıra**
 74. **duydu** **Sıra**
 75. **duydu** **Sıra**
 76. **duydu** **Sıra**
 77. **duydu** **Sıra**
 78. **duydu** **Sıra**
 79. **duydu** **Sıra**
 80. **duydu** **Sıra**
 81. **duydu** **Sıra**
 82. **duydu** **Sıra**
 83. **duydu** **Sıra**
 84. **duydu** **Sıra**
 85. **duydu** **Sıra**
 86. **duydu** **Sıra**
 87. **duydu** **Sıra**
 88. **duydu** **Sıra**
 89. **duydu** **Sıra**
 90. **duydu** **Sıra**
 91. **duydu** **Sıra**
 92. **duydu** **Sıra**
 93. **duydu** **Sıra**
 94. **duydu** **Sıra**
 95. **duydu** **Sıra**
 96. **duydu** **Sıra**
 97. **duydu** **Sıra**
 98. **duydu** **Sıra**
 99. **duydu** **Sıra**
 100. **duydu** **Sıra**

KUNST

Türü:	Strateji Aksiyon
Yapımcı:	Pandemic
Yayıncı:	THQ
Bilgi:	<p>Windows 98/NT/2000/XP</p> <p>1.5 GHz işlemci</p> <p>512 MB RAM DirectX 9.0c uyumlu 64 MB ekran kartı.</p>
Önerilen:	

Kontrollede boğuşmak tanımı



Oysa Full Spectrum Warrior'da her bir askerinizle adeta bütünleşebiliyordunuz, kendinizi gerçekten bir komutan gibi hissedebiliyor ve onları hayatta tutabilmek için tümüyle savaşa yoğunlaşıyordunuz. Verdiğiniz kararlar, yaşamla ölüm arasındaki ince çizgi üzerinde yer almaktaydı, en ufak bir hatanın geri dönüşü maalesef imkansızdı. Bu yüzden oldukça uzun süren planlama safhalarını tekrar tekrar yaşamak zorundaydınız.

Görevlerinizi başarıyla bitirebilmeniz için

Oyunda başarılı olabilmek için neyi, ne zaman, neden ve nasıl yapmanız gerektiği konularına emin olmanız şarttı. Her aşamasında adımlarınızı bilerek ve asla karambole yol açmayacak şekilde, doğru atmanız gerekiyordu. Zor bir oynanışa sahip olduğu şüphesizdi, ancak beki de sırf böylesine gerçekçi bir oyun atmosferine sahip olduğu için Full Spectrum Warrior, oldukça büyük bir ilgiye

karşılandı. Kısa bir süre içinde fanatik kitlesi de ciddi boyutlara ulaştı. Yapımcı firma fanatiklerinin gözlerini uzun süre yollarda bırakmadı ve geçtiğimiz Nisan ayı içerisinde devam oyununu, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers'ı piyasaya sürdü. Aslında Ten Hammers için tam anlamıyla bir devam oyunu tabirini kullanmamız yanlış olur. Nitekim bu haliyle sadece bir genişleme paketi havasına sahip durumda

Beklentilerimiz çok daha fazlaydı

Neden böylesine bir yorum yaptığımız konusuna gelecek olursak eğer, öncelikle serinin fanatiklerinin kesinlikle bu oyunu alacaklarından eminiz. Ama ne denli tatmin olurlar tartışılır bir konu. Oyun halen çok kompleks ve zor bir oynanışa sahip. Fanatikleri açısından bu bir sorun değil. Ancak yeni başlayanların birkaç saatlik bir uğraş sonucunda oyunu bir kenara bırakmalarına neden olabilecek kadar ciddi bir durum. Ayrıca ilk oyun

kadar eğlenceli olmadığı da ortada. Savaş ve çatışma üzerine kurgulanmış bir oyunda, hiçbir şeye direkt olarak ateş açamamak kimi zaman can sıkıcı olabiliyor. Ayrıca yine tek bir kurşun bile atmadan geçirilen, boğucu sahnelerin çokluğu da cabası. Kesinlikle askerlerimizi ayakta tutabilmeye çalışmaktan ve çeşitli stratejik kararlar verme zorunluluğundan şikayet etmiyoruz. Ancak daha hareketli ve heyecanlı bir görev mekanizması yaratılabilirdi diye düşünüyoruz. Ayrıca bir süre sonra, zaten ilk oyunda da bu sorunu yaşamıştık, görevlerin birbirinin biraz fazlaca benzeri olması da sıkıntı yaratabiliyor. Oyun içinde geçen diyaloglar ve kimi sahneler sürekli olarak tekrarlanmakta. Ayrıca hikayesi de bu işleyiş içinde tümüyle eriyip gidiyor ve etkisiz bir hal alıyor.

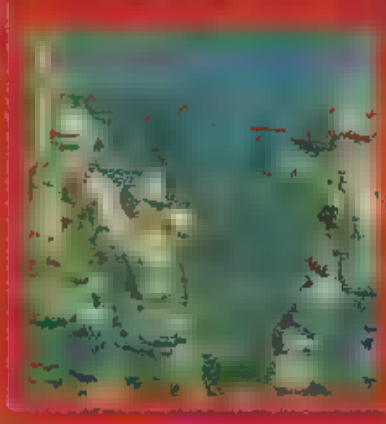
Temel oyun özellikleri

Ten Hammers tümüyle orijinal oyunun temelleri üzerine yapılandırılmış

BİLGİ

YAPAY ZEKA

Yapay zeka, bilgisayarlar tarafından oluşturulan, insan gibi düşünen ve hareket eden bir sistemdir. Bu sistemler, öğrenme, karar verme, problem çözme gibi işleri yapabilir. Yapay zeka, günümüzde birçok alanda kullanılmaktadır. Örneğin, tıbbi teşhis, finansal analiz, güvenlik sistemleri ve daha birçok alanda yapay zeka kullanılmaktadır. Yapay zeka, insanın yapamadığı işleri yapabilir ve insanın yapabileceği işleri daha hızlı ve doğru bir şekilde yapabilir. Yapay zeka, gelecekte daha da gelişecek ve insanın hayatını daha da kolaylaştıracaktır.





durumda. Görevlerin büyük bir çoğunluğunda, her biri dörder askerden oluşan iki farklı timin kontrolünü alabiliyoruz. Bu timler birbirlerinden tümüyle bağımsız bir şekilde hareket edebiliyor ve farklı komutları yerine getirmelerini

isteyebiliyoruz. Oyun içerisinde bu timleri klasik aksiyon oyunlarında olduğu gibi direkt olarak yönlendiremiyoruz. Bunun yerine onlara çeşitli emirler vermemiz gerekiyor. Bu emirlerinizi, duruma göre değişkenlik gösterebilen bir komut arabirimi sayesinde veriyoruz. Örneğin savaş alanında ilerlerken, arkasına siper alınabilecek herhangi bir çevresel birimin üstüne fare imlecini götürdüğümüzde bu kontrol arabirimi belirterek, çeşitli alternatif seçenekler size sunulmakta. Seçtiğiniz eylem de anında askerleriniz tarafından uygulanmakta. Zaten oyunun büyük bir çoğunluğu da bu temel üzerine kurgulanmış. Askerlik yapmış olanlarınız hatırlayacaklar, "sıçrama" adı verilen bir askeri terim bulunmaktadır. Tim mensuplarının kademeli olarak ve birbirlerinin güvenliğini alarak siperden sipere geçişleri için kullanılan bir tekniktir. Oyunun büyük çoğunluğu da bu gibi sıçramalar üzerine şekillenmekte. Ten Hammers'da tıpi orijinal

oyunda olduğu gibi, askerlerinizi ilerletirken inanılmaz bir dikkat sergilemeniz gerekiyor, en ufak bir kararsızlık veya zamanlama hatasının timlerinizin sonu olabileceğini unutmayın.

Hikaye ve görevler

Ten Hammers'ın pek tabii ki bir hikayesi var, ancak bu hikaye oldukça kısıtlı bir anlamda ele alınmış durumda. Çoğu zaman işleyiş tümüyle etkisiz bir hal alabiliyor. Biraz önce bahsettiğimiz özel hareket timleri Birleşmiş Milletler Koalisyon güçlerine bağlı olarak görev yapıyorlar. Olaylar yine ilk oyunda olduğu gibi Zekistan adındaki hayali bir ülkede geçmekte, ki eminiz isim sizlerde de bir çağırışım yapmıştır. Alpha ve Brova timleriyle, bu ülkenin Khardiman dağlık bölgesinde çeşitli operasyonlar düzenleyerek, sonuçta çok stratejik öneme sahip Bottleneck Köprüsü'nü ele geçirmeye çalışıyoruz. Oyunda 4 farklı ana bölüm yer almakta ve her biri 3'er alt bölüme sahip durumda.

Yani toplamda 12 bölümden oluşuyor. Her ana bölüm aynı hikayeyi farklı açılardan ve farklı ülkelerin askerlerinden oluşan timlerin gözünden aktarıyor. Yani daha oyunun en başında hikayenin ne olduğunu ve nereye varacağını biliyoruz.

Ve yenilikler

Tüm bunların yanı sıra oyunun özellikle de kontrol mekaniklerine getirdiği bazı faydalı eklentiler olduğu şüphesiz. Bu yeni eklentiler sayesinde artık çok daha kompleks taktiksel manevralar düzenleyebilmemiz mümkün oluyor. Bunlardan ilki artık geçişli komutlar verebilmeye imkanımız. Yani timlerimizin birinden, diğerine harekete geçme emrini vermesini isteyebiliyoruz. İşleri daha hızlandıran ve zamanlama hatalarına karşı geliştirilmiş güzel bir eklenti.

Artık ateş timlerimizi geçici olarak iki farklı time bölebilmeye imkanına da sahip oluyoruz. Yani örneğin artık Alpha tımı, herhangi bir kuşatma manevrası gerçekleştirebilmek için Bravo timine bağlı değin. İkiye iki şeklinde Alpha tımını bölerek, alt timlerden birine düşman birimlerinin yanına veya arkasına dolanma komutunu verebiliyoruz. Tabii ki bu durum karşısında tımın toplam ateş gücünü de bölmüş oluyoruz. Ancak karşıımızdaki düşman birimlerinin nispeten zayıf olduğu durumlarda iş görebilecek bir taktik. Ayrıca

BİLGİ NİŞANCILARA DİKKAT





oyunluş açısından yeni ve esnek stratejik opsiyonlar ortaya attığı da şüphesiz.

Nokta atışları gerçekleştirebilmemiz mümkün

Ten Hammers'la birlikte nokta atışı imkanına da sahip oluyoruz. Aslında bu bir nevi (kısıtlı da olsa) direkt olarak ateş etme imkanı anlamı taşıyor. Nokta atışı yapabilmek için, örneğin tim liderini seçerek, klavyedeki aksiyon tuşuna basılı tutmanız, ardından hızlı bir şekilde hedefinizi seçerek ateş tuşuna basmanız gerekli. Hızlı bir şekilde deyimini kullandık, çünkü belirli bir süre içinde bu atışınızı gerçekleştirmeniz gerekmekte. Nokta atış tuşuna bastığınız anda, görüntü zoom yaptığından, kimi zaman nereye baktığınızı, hedefin nerede bulunduğunu şaşırabiliyorsunuz. Ancak bir süre çalıştıktan sonra, özellikle iyi siper almış düşman birimlerine karşı kullanabileceğiniz güzel ve eğlenceli bir eklenti. Yine iyi siper almış düşman birimlerini saf dışı bırakabilmek için el bombası veya bomba atar gibi nimetlere de sahip durumdayız. Ayrıca askerleriniz yanlarında daha fazla el bombası taşıyabilmekte. Bunun anlamıysa, el bombalarına çok daha aktif bir şekilde başvurabiliyor olmamız.

Yeni hareket tarzları

Oyuna eklenen bir diğer yenilikse "hot movement"

adını taşıyor ve bunu "sıcak hareket" olarak Türkçe'ye çevirebilmemiz mümkün. Bu yeni hareket tarzı, adından da anlaşılacağı gibi özellikle sıcak çatışma bölgelerinde, timlerinizin çok daha hızlı bir şekilde ilerlemelerine imkan sağlıyor. Ancak 360 derecelik bir alandan gelebilecek herhangi bir saldırıya daha açık oluyorlar. Aynı hareketi özellikle bazı ateş noktalarına odaklanarak yapabilmeleri de mümkün. Ancak her an sürpriz bir saldırı gelebileceğinden, yine her zaman olduğu gibi tedbiri elden bırakmamak gerekli. Bu aşamadaysa "Tight Movement" yani temkinli hareket yolunu seçebilirsiniz. İlk oyunda, tight movement modunda askerleriniz ilerlerken, her ne kadar her zaman üzerlerine ateş açılmasa da, düşman birimleri tarafından görülebiliyorlardı. Ten Hammers'daysa "tight movement" modunda, düşman birimlerinin askerlerinizi görmesi gibi bir durum söz konusu değil.

Sonuç

Ten Hammers'la birlikte bazı yeni kontrol özelliklerine ve taktiksel hareket

seçeneklerine sahip olduğumuz yadsınamaz. Düşman birimleri artık çok daha akıllılar, çeşitli ağır araçları kullanmak gerçekten keyifli. Çok kısıtlı da olsa bazen direkt olarak ateş edebildiğimiz durumlar da var. Ancak Pandemic, seri için hazırlayacağı diğer devam oyununda hikaye akışına çok daha fazla önem verecek ve olayların geçtiği bölgeleri çeşitlendirecektir. Ayrıca oyuncuların aksiyonun içine biraz daha katılması şart.

Kontrol sisteminin basitleştirilmesiye, eğer yeni oyuncuları kazanmak istiyorlarsa mutlaka üzerinde durmaları gereken bir konu. Tekrar ediyoruz, Ten Hammers'dan çok daha fazlasını bekliyorduk, ancak orijinal oyunun ufak revizelerle iyileştirilmeye çalışıldığını gördük. Bu esas olarak genişleme paketlerinin görevidir, gerçek anlamda bir devam oyunu çok daha fazlasını sunmalı. Belki Ten Hammers ilk oyunu oynamayanlar için hoş bir deneyim olabilir, ama sennin fanatiklerinin yüzlerinin asıklığını görür gibiyiz.

Dilhan Uncu Ülker
dilhan@PCnet.com.tr



BİLGİ

AĞIR SİLAHLAR



SONUÇ



Nokta atışları, "hot movement" ve "tight movement" özellikleri.



Hikaye etkisiz, zor bir oynanışa sahip.



%83

[illegible]

Emredersiniz komutanım!

2 002 yılında ilk sürümünü oynama imkanı yakaladığımız Legion'in yeni sürümü Legion Arena yılın ilk günlerinde oyun severlerle buluşmuştu. Slitherine Software tarafından hazırlanan strateji türündeki oyunu, aradan bir hayli zaman geçtikten sonra tekrar gündeme getiriyor olmamızın nedeniyse, oyunun internet üzerinden yeni bir sistemle dağıtılmaya başlanması. Bu şekilde orijinal oyuna çok daha kolay bir şekilde sahip olabileceğiz. Zaten oyun firmaları benzer uygulamalara son dönemlerde sıkça başvurmakta. Üstelik bu şekilde yapılan bir dağıtımla, oyunların fiyatları çok daha düşük seviyelere çekilebilmekte. Nitekim oyun bize ulaşınca kadar üstüne binen distribütör payları, nakliye, CD basımı veya kutu tasarımı gibi ekstra maliyetler, internet üzerinden yapılan bir

dağıtımında söz konusu değil.
Artık hızlı internet bağlantısı
oldukça yaygınlaştığı için
yüksek boyutlu dosyaların
indirilmesinde de herhangi
bir sorun yaşanmıyor.
Firmaların benzer
uygulamaları hiç şüphesiz
artarak devam edecek, ki
hem orijinal hem de daha
uygun fiyata oyunları satın
alabilmek gerçekten çok hoş.

Gelelim Legion Arena'ya. Oyunun strateji tarzında olduğundan bahsetmiştik, ancak sadece strateji tanımlamasını yapmamız biraz yanlış olacaktır. Nitekim oyun bolca role playing unsurları da içermekte. Bu durumda da türü için RPS (role-playing strategy) tanımlamasını yapmamız daha doğru olur. Oyunda genel olarak amacımız asker toplamak, onları düzenlemek ve diğer ordularla savaşmak. Oyunun ana fikri; en iyi orduyu yap ve en iyi şekilde

yönet olarak özetlenebilir. Tümüyle savaşmak ve kazanmak üzerine kurgulanmış bir oynanişa sahip. Klasik diğer RTS başlıklarından alıştığımız, ürün toplamak, askeri binaların inşasını yapmak, şehir yönetmek ya da geliştirmek gibi stratejik olgularla uğraşmıyoruz. Tek bir stratejimiz var: En iyi orduyu yönetmek...

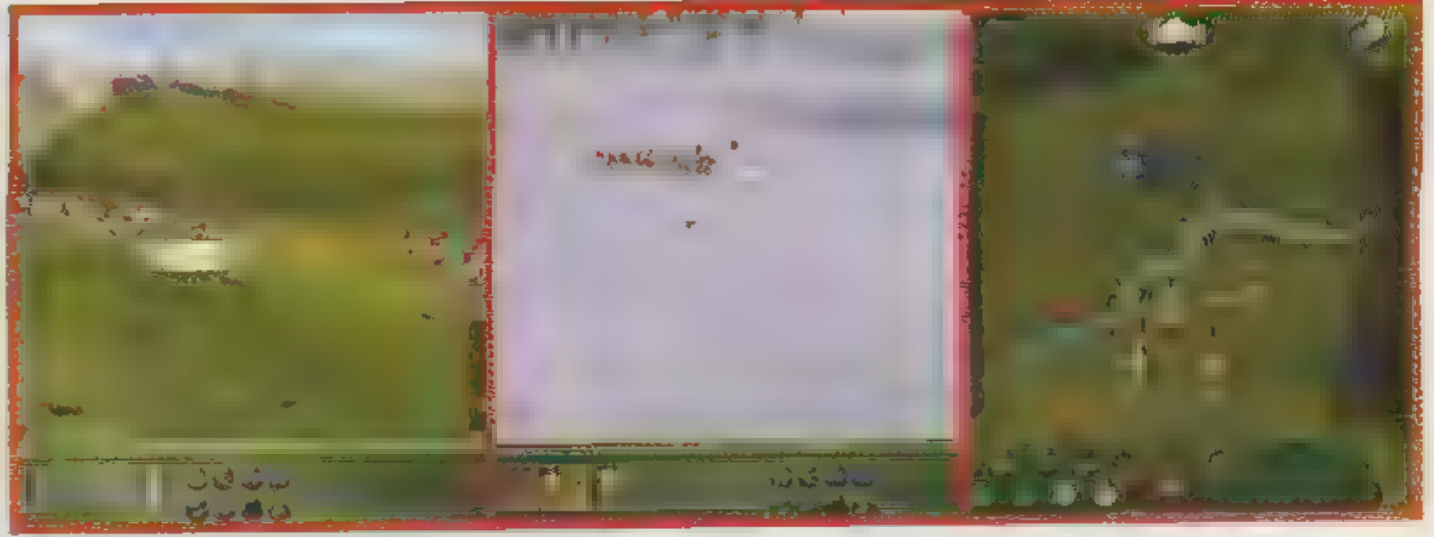
Oyuna öncelikle bir uygarlık seçerek ya da kendi uygarlığımızı yaratarak başlıyoruz. Her uygarlığın kendine has askeri birimleri bulunuyor. Herhangi bir

Strateji
Slitherine Software
Slitherine Software
www.eg-online.com
1 GHz işlemci, 256 MB
RAM, DirectX 9.0c
uyumlu 64 MB ekran
kartı, 700 MB sabit
disk alanı.

Akdeniz uygarlığı ya da Roma komutanı olarak başladığımız oyunda, zamanla başlangıçtaki ordumuzu genişletiyoruz. Oyun boyunca yöneteceğimiz bir ordumuz bulunuyor. Bölüklerden oluşan bu orduda, her bir bölüğe farklı isimler verebiliyoruz. Savaş stratejileriniz doğrultusunda, gerçekten gaddar bir komutan olarak birkaç bölüğünüzü yüz göre göre ölüme gönderebilirsiniz. Fakat bu ordumuzun zayıflamasına neden olabilir. Bu nedenle bölükler vazgeçilmez olmasa da yeri geldiğinde kötü giden bir savaşı lehinize döndürebilecek kadar önemli olabiliyorlar. Askerlerimizi yaratmıyoruz dedik; peki bu askerler nereden geliyor ve ordu nasıl oluşuyor gibi bir soru kafanızda belirebilir. Askere alma işlemini şu şekilde hallediyoruz: Savaşları kazanarak belli bir un elde ediyor ve bu unümüzü kullanarak da asker topluyoruz.

Nasıl oynanıyor?

Legion Arena'ya ilk başlarken bize biraz ün puanı, 3 birim asker ve biraz da altın veriliyor. Senaryolar halinde hazırlanmış savaşlara katılarak ihtiyaç duyduğumuz ünü, parayı ve statüyü kazanıyoruz. Girdiğimiz savaşlar sonrası kazandığımız ünü kullanarak asker sayımızı arttırıyoruz, paramızla da askerlerimizin yeteneklerine eklemeler yaparak onları daha deneyimli hale getiriyoruz. Deneyim seçeneklerimiz geniş bir yelpazede verilmiş. İstersek, stratejik olarak, istersek saldırı ya da



savunma nitelikleri açısından birliklerimizi güçlendirebiliyoruz. Oyunda toplam 20 bölüm ve yapmamız gereken yaklaşık 100 tane savaş var. Her savaştan galip ayrıldıkça puanlarımızı ve paramızı yükseltiyoruz. Bunlarla ordumuzu daha güçlü ve büyük yapıyoruz. Her savaştan sonra yaralanan askerlerimizi para ve ün puanlarımızla iyileştirebiliyoruz ve yeni askerler alabiliyoruz. Ayrıca generalimizin kendine ait emir puanları bulunuyor. Bu puanlarla da ordumuza emirler verebiliyoruz. Verdiğimiz emirler sonrasında savaştan galip ayrılmamızla orantılı olarak yeni puanlar kazanabiliyoruz.

Online oyunun zevki başka

Tabii oyunun bir diğer güzel özelliği online olarak da oynanabilmesi. Karşınızdaki düşman bir yapay zeka ürünü değil, aynı sizin gibi bir insan olunca işler boyut değiştiriyor. O da ordusunu güçlendirip savaş stratejileriyle karşınıza çıkıyor. Bu yüzden oyunun ekstra bir zevki var. Doğal olarak öyle her orduyu toplayan hemen istediği bir rakiple karşılaşmıyor. Savaşlarda aldığımız yenilgiler ve zaferler sonrası ordumuzu rütbelendirmiştik ya işte bu rütbelere bize ayrıca belirli bir statü veriyor. Ve biz rakip seçerken ancak kendi ordumuz gibi seviyesi bize denk aynı rütbede ve

statüde bir rakip seçebiliyoruz.

Görüntü ve ses özellikleri

Oyun grafiksel olarak da oldukça doyurucu. Özellikle Rome Total War'daki gibi gelişmiş bir grafik motoruyla çok sayıda askerinizi istediğiniz açılardan kontrol edebiliyorsunuz. 3D grafik özelliklerinin kullanıldığı oyunda; her ne kadar birimlerin tek tek tiplerini çok yaratıcı olmasa da genel olarak bakıldığında gerçekçi bir yapıları var. Animasyonlarda Motion Capture özeliği kullanılmış. Bu da aslında yakın çekimdeki görüntülerin daha gerçekçi ve inandırıcı olmasını sağlamış. Özellikle kamera açısının çeşitliliği ve zoom durumunda grafiklerin bozulmaması görüntü özelliklerinin iyi olduğunun kanıtı. Ses için görüntüde konuştuğumuz kadar övgüyle konuşamayacağız. Arka plan ses müziklerinde fazla bir çeşitlilik yok. Birimlerin savaş sırasında çıkardıkları sesler, çatışma alanında oluşan ses zenginliği; müziklerde kullanılmamış. Buna rağmen genel olarak baktığınızda ses efektleri başarılı denilebilir.

Son söz

Daha öncede Legion, Spartan ve Gates of Troy oyunları ile tanıştığımız Slitherine Software; Legion Arena oyunuyla var olan ününü koruyor. Firma şimdiye kadar strateji tabanlı

ve güzel oyunlar yaptı. Son oyunu Legion Arena genel özellikleriyle gerçekten güzel hazırlanmış bir strateji oyunu. Eğer bu türe ilginiz varsa mutlaka deneyin...

Dilhan Uncu Ülker
dilhan@PCnet.com.tr

BİLGİ

ÖZELLİKLER

- Oyunun temel amacı ordunu
- öldürmek ve savaş alanında
- komuta et şeklinde
- Yaklaşık 100 farklı skin
- Geneliğimiz var. Grafikler 3D
- özelliklerle hazırlanmış
- Toplam 20 bölümde yaklaşık
- 100 farklı savaş bulunuyor
- Her savaştan galip ayrılmamızla
- orantılı olarak yeni puanlar
- kazanabiliyoruz
- Tabii oyunun bir diğer
- güzel özelliği online olarak
- da oynanabilmesi.
- Karşınızdaki düşman bir
- yapay zeka ürünü değil, aynı
- sizin gibi bir insan olunca
- işler boyut değiştiriyor. O da
- ordusunu güçlendirip savaş
- stratejileriyle karşınıza
- çıkıyor. Bu yüzden oyunun
- ekstra bir zevki var. Doğal
- olarak öyle her orduyu
- toplayan hemen istediği bir
- rakiple karşılaşmıyor.
- Savaşlarda aldığımız
- yenilgiler ve zaferler sonrası
- ordumuzu rütbelendirmiştik
- ya işte bu rütbelere bize
- ayrıca belirli bir statü veriyor.
- Ve biz rakip seçerken ancak
- kendi ordumuz gibi seviyesi
- bize denk aynı rütbede ve

SONUÇ

+

Hoş grafikler, online

+

oyun seçenekler

+

stratejik opsiyonlar.

+

Ses efektleri çok

+

başarılı değil.

➔
%79



Asfaltı ağlatmak için sabırsızlananlara önerilir!

WRC for PSP

PS2 platformunda devam eden Colin McRae Rally - Word Rally Championship mücadelesi PSP arenasına taşındı.



Bilindiği gibi Codemasters firmasının ağır topu olan Colin McRae Rally'le WRC (Word Rally Championship) arasında amansız bir rekabet var. PS2 için çıkan WRC oyunu dördüncü kuşağına ulaştı. PS2 alanında soluksuz devam eden rekabet PSP ortamına da sıçramış durumda. Son zamanlarda Sony platformu için üretilen iki WRC oyundan biri olan "WRC for PSP", PSP için hazırlanan WRC: Rally Evolved oyundan

WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

önemli derecede farklılıklar gösteriyor. Her iki oyun da kısa süre içinde piyasaya sürüldüğünden benzerlik gösterecekleri tahmin ediliyordu. Ama her iki oyunu tamamen farklı geliştirme ekipleri hazırlamış ve PS2 oyunundaki hazır yapıyı kullanılmamış. Böylece zaten bildiğimiz bir oyunu bir de PSP'de oynayacağız navası ortaya çıkmıyor. Ana menüde karşımıza birçok oyun seçeneği geliyor. Oyunu ilk kez deneyenlerin hiç vakit kaybetmeden sonuca ulaşmak için kullanabilecekleri "Quick Race" son derece gerekli bir seçenek. Bu esnada oyun tarafından

rastgele bir yarış pisti ve araç seçiliyor. Kombinasyondan memnun değilseniz bir tuşa basarak hemen yeni bir set daha oluşturabilirsiniz. Bu şekilde birkaç saniye içinde kendinizi yarış pistinde bulabiliyorsunuz.

Zaman sınırlandırması yapan "Time Trial" modunda araba marka ve modellerini, yarış pilotlarını, Türkiye'de dahil olmak üzere 16 ülkedeki yarış pistlerini ve

içlerindeki parkurları seçebiliyorsunuz. Bunlardan hemen sonra gelen seçenek tek yarış yani "Single Race". Tek yarış modunda bir önceki seçenek olan zaman sınırlı yarıştan farklı olarak zorluk derecesi seçilebiliyor. Elbette bir yarış olduğu için diğer araçların da zamanları dikkate alınıyor. Artık tamamen yarış moduna geçmiş oluyoruz. Zamanlar ve zaman farkları tekrarlı olarak ekrana geliyor ve her bir aralık için yapılan zamanın rakiplerden daha iyi ya da daha kötü olduğu bir çırpıda görülebiliyor. Tüm bu seçenekler kısa süre içinde oyunun tadına varmak için ideal. Örneğin evden işe giderken otobüste 5 dakika içinde oturacaksanız

yapılabilecek en etkili işlerden biri WRC for PSP'yle yolda geçen zamanı öldürmek.

Asıl oyun Championship modunda başlıyor

Oyundaki tek kişilik ana bölüm "Championship" modu





WRC sezonunun bir kopyası olan bu mod içinde de zorluk derecesini seçiyorsunuz. Ardından Subaru, Citroen, Ford, Skoda, Peugeot ve Mitsubishi markaları arasından takımınızı ve aracınızı belirliyorsunuz. Artık tek yapmanız gereken şampiyonluk yolunda önünüze çıkan tüm engelleri aşmak. Maalesef bu uzun serüven boyunca araçlarla ilgili herhangi bir iyileştirme ve modifikasyon yapmak mümkün değil. Buna ek olarak vites kutusu otomatikten manuel hale de getirilemiyor. Zaten PSP üzerinde bir de vites değiştirmekle uğraşmak çok kolay olmazdı. Yarış sırasında sürekli olarak hayalet arabalarla yanı rakiplerinizle karşı karşıyasınız. Bu arabaları yakalamak ve geçmek insana zevk ve hirs veriyor. Elbette sırf önünüzdeki hayalet arabaya ve onu geçmeye odaklanırsanız bir anda yolunuzu şaşırabilir ve pist dışına da çıkabilirsiniz. Bir kez pist dışına çıkmak çok pahalıya patlayabilir. Çünkü zorlukla geçtiğiniz rakipler genellikle hata yapmıyor ve sizin yapacağınız hatayı kolluyorlar. İlginç bir özellik olarak oyunun programcıları bir sonraki seviyeye çıkmanız için ilk beşe girmenizi zorunlu kılmış. Böylece "Simulation" tipinden çok "Arcade" türü bir deneyim yaşıtılıyor.

Denemelerime göre bu oyun için analog kontrolcünün dijital olandan daha verimli olduğunu söyleyebilirim. Yeterince

oyladıktan sonra daha kolay hareket etmeye başlayacaksınız. Arabaların virajlı yollarda kayarak dönmesi insana büyük bir zevk veriyor. Oldukça güçlü motorları olan bu arabalar adeta yarış çizgisinden kalkmak için sabırsızlıkla bekliyorlar. Cem Yılmaz'ın dediği gibi arabaların hakkını vermek lazım!



Pist dışına çıkmak çok kolay

Virajlarda savruldukdça pist dışına çıkabilirsiniz ve bu esnada yapmanız gereken ilk hareket "Start" tuşuna basmak ve "Reset to track" seçeneğini uygulamak. Yol boyunca çok sayıda tabela ve bariyer var ve en küçük bariyerler bile aracınızın yol ortasında kalakalmasına neden olabiliyor. Bu bariyer ve tabelaları ayırt etmek kolay olmadığı için "hadı bir şansımı deneyip buradan düz geçeyim" dediğiniz anda aracı küt diye yol kenarında bırakabilirsiniz. Bunun sonucunda hız sıfıra iniyor ve tekrar hız kazanana kadar rakipler yanınızdan vızır vızır geçiyor. Elbette bariyerlerin olması lazım ama bazılarının biraz daha "iyi" huylu olmasını arzu ederdim. Bir de aniden karşınıza çıkan başka yola geçişler sizlere zorlu anlar yaşatacak diyebilirim.

Araçların başına gelen her çarpışma hemen kendini belli ediyor. Kaportayla ilgili bölümler ve örneğin tamponlar çarpışmanın türüne göre şekil değiştiriyor. Sevindirici olan, kazalardan sonra aracın performansında azalma olmaması. Böylece hatalarınız yüzünden cezalandırılmamış oluyorsunuz. Yarışın sonuna doğru araba hurdaya donse de 150 km hıza çıkabiliyorsunuz.

Araçların detayları çok yüksek seviyede değil ama tüm pistler uygun biçimde modellenmiş ve ana hatları göz ardı edilmemiş. İsveç'teki karlı yollar ve yağın karın detayı ilgi çekici.

Seyirciler statik şekilde duruyor ve tezahurat yapmıyor. Ayrıca onlara çarpsanız da hiçbir etkisi olmuyor. Ridge Racer, Wipeout Pure ve Force Pursuit oyunları ile karşılaştırıldığında WRC'nin grafikleri daha başarılı. Yarışlar arasındaki yükleme süresi kabul edilebilir seviyede. Araçla seyir halindeyken ilerideki alanların çok hızlı biçimde modellenmesi yapılmıyor ama bunun bir sorun oluşturmadığını söylemek gerek. Araçlardan gelen motor, egzost ve vites değiştirme sesleri gerçekçi ve anlaşılır. Yardımcı pilotun sol - sağ ve keskin - yumuşak şeklindeki direktifleri kolayca anlaşılıyor ve zaten bunlar ekrandaki simgelerle de gösteriliyor. Diğer yandan şarkılar açısından durum pek de iç açıcı değil. Oyunda topu topu 6 şarkı kullanılıyor

ve bu şarkılar doğal olarak 15 dak kadan fazla idare edemiyor. Özel parkurlarda bir yenilik daha dikkat çekiyor. WRC'de yer alan özel parkurlar pistlerdeki özel parkurların aynısı olmasına rağmen WRC for PSP'deki özel parkurlar Colin McRae'dekine benzer biçimde sıra dışı bir çizgi çiziyor. Sonuç WRC for PSP için oldukça eğlendirici başarılı bir oyun diyebiliriz.

Görkem Yıldırım

Gorkem@PCnet.com.tr



Oyun sistemi hazırlıyoruz

Sizler için hazırladığımız bu rehber sayesinde oldukça performanslı bir oyun sistemi kurmak sorun olmaktan çıkıyor.

BİLGİ

İŞLEMCI SOKETLERİNDE SON DURUM

Epey uzun süre Soket A yapısını kullanıp uygun fiyatlı işlemciler satarak kendine iyi bir yer edinen AMD firması ileriye dönük terfisi imkanı da sağlıyordu. Kullanıcılar Duron ya da Athlon XP tercih ederek uzun süre memnuniyet kıldılar ama işler zamanla değişti. Önce Soket 754 tanrıldı ve ardından üst seviye için Soket 939 yaygınlık kazandı. Şimdilerde Soket A'ya veda ettik ve Soket 754 giriş seviyesi işlemciler için kullanılıyor. Soket 939 ileri seviye işlemciler için tercih ediliyor. İşin kötü tarafı 3 ay sonra ileri seviye işlemciler için Soket AM2'nin geliyor olması ve Soket 939'un kralığının sona ermesi. Bu nedenle bugünden Soket 939 bir sistemi kurup birkaç ay sonra ileriye geçmek isteyecekler için iyi bir zaman olacaktır. Elbette Soket 754 için de uygun fiyatlı işlemciler bulunuyor. Ancak bu sistemler için Athlon 64 işlemciler düşünülüyor. AMD'nin bu strateji ile her Soket AM2 kullanan anakartlarda yer alacak.

Havalanın ısınmasıyla birlikte bilgisayar piyasasındaki hareketlilik de artmaya başladı. Okulların da ardından çok sayıda başarılı öğrenciyi yeni bilgisayarlar bekliyor olacak. Elinizdeki sistemi güncellemeyi ya da yeni bir oyun bilgisayarı satın almayı düşünüyorsanız aklınızda bulunması gereken bazı önemli noktalar var. Teknolojik gelişmelerle birlikte işlemciler, bellekler ve ekran kartları gibi bileşenler sürekli olarak değişiyor. Bunları bir arada tutan anakart bazen güncelleme için yetersiz kalabiliyor. İşte bu gibi nedenlerle bileşenlerin iyi biçimde seçilmesi hem yüksek performans sağlayacak hem de ileriye dönük güncelleme imkanlarını en yüksek seviyede tutacaktır.

Amacımız, oyunlar için iyi sonuç verecek ve parasının karşılığını tam olarak sunacak yani fiyat / performans oranı yüksek olan bir sistem hazırlamak. Buna göre iki farklı konfigürasyon üzerinde yoğunlaşabiliriz. Birincisinde Intel işlemci ve buna uygun anakart ve bellek yer alırken ikincisinde AMD işlemci ve buna uygun anakart ve bellek yer alacak. Yıllardır iki farklı kulvar olarak nitelendirilen AMD ve Intel işlemci kullanan sistemler aslında çok da büyük farklılıklar göstermiyor. Her iki üreticinin işlemcileri yapılan performans testlerinde çok ezici üstünlükler göstermiyor. Çoğunlukla fiyat farkı, teknolojik özellikler ve soket farkı önemli rol oynuyor. Gerçekten de işlemci üreticileri



zaman zaman soket değişikliği yaparak kullanıcıları zor durumda bırakabiliyor.

Ekran kartlarında yaşanan geçiş

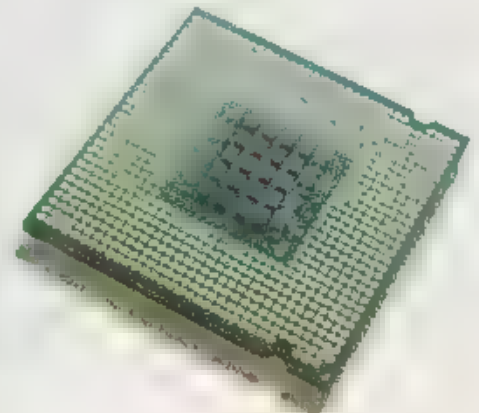
AGP veriyolu artık ömrünün sonuna geldi. Her ne kadar kullanıcıların önemli bir kısmı hala bu tip ekran kartlarını kullanıyor olsa da üreticiler çoktan AGP modellere veda ettiler. Daha yüksek band genişliği ve SLI / CF gibi ileri seviye performans düzenekleri için en iyi altyapıyı sağlayan PCIe ekran kartları anakartların değişmesine sebep olan en büyük etkenlerden biri. Sisteminizi güncellemek istiyorsanız büyük ihtimalle işlemci, ekran kartı ve belki de bellek uyumsuzluğu nedeniyle anakartınızı değiştirmekten

başka çareniz yok. ATI ve NVIDIA arasındaki yarış dur durak bilmeden devam ediyor. Birkaç ay öncenin performans kralı bir anda ikinci sınıftan bir ekran kartı halini alabiliyor. Her iki firma da giriş seviyesi, orta seviye ve üst seviye modeller sunarak tüm pazarı ele geçirmeye çalışıyor. Elbette ki en üst seviye modeller harika sonuçlar verse de fiyatlarıyla dudak uçuklatıyor. Bu nedenle fiyat / performans oranı yüksek bir sistem elde etmenin en önemli şartı en üst seviye ve en pahalı modellerden kaçınmak.

İster ATI isterse de NVIDIA olsun son nesil ekran kartları yüksek performans sağlamak için yüksek kapasiteli güç kaynaklarına ihtiyaç duyuyor. Bu yüzden iyi bir oyun sistemi oluşturmak isteyenlerin yapması gereken ilk işlemlerden biri 400 Watt ve üzeri bir güç kaynağı seçmek olacaktır.

Ayrıca seçim yaparken güç kaynaklarındaki fan sayısına ve bu fanlardan gelen gürültüye mutlaka dikkat etmek gerekiyor.

Gerçekten de yeni nesil işlemciler çok ıyı soğutmaya ihtiyaç duyuyor ve kullanılan fanların gürültüsü oda içindeki insanları bile rahatsız edebiliyor.





Ortak bileşenler

Seçmiş olduğumuz iki oyun sisteminde çok sayıda parça ortak ama işlemci, anakart ve belleklerle ilgili farklar var. Uzun zamandır NVIDIA cephesinde başarılı bir fiyat/performans grafiği çizen 6600 tabanlı ekran kartları artık iyiden iyiye yaşlandı. ATI cephesinde en çok öne çıkan ürünler X1600 serisi. Buna rağmen henüz çok yeni olan 7600GT gerçekten takdire değer ve etkileyici performans sunuyor. Ustelik yeni olmasına rağmen fiyat olarak uçmuş durumda değil. Ayrıca SLI desteğini de bünyesinde

LCD'ler çok gelişmiş olsa da oyun severleri en çok memnun edecek modeller CRT monitörler. Samsung'un 19 inç'lik düz ekran bu modeli yerine elbette başka markaların modellerinden birini de seçebilirsiniz. 19 inç'ten daha düşük bir modele razı olmayın deriz. Kasa ar tüm bileşenlere evsahipliği yaptığınız için önemli bir görev üstleniyorlar. Hem fonksiyonel hem de sağlam bir kasa isteyenler Thermaltake VA70000 tercih edebilirler. Bu kasaya bir ikted güç kaynağı gelmiyor ve seçimi yapma özgürlüğüne sahipsiniz. Asus gibi bir üreticinin en az 400 Watt'lık bir modelerisi için de iyi bir yatırım olacaktır.

Optik sürücülerde son durum DVD-RW yazıcıların artı vazgeçilmez hale gelmesi olması. Bir zamanlar çok yüksek fiyatlarla bu ünan bu sürücüler artık 50 USD civarı fiyatlardan bulunabiliyor ve hem CD hem DVD okuyup yazabiliyorlar. NEC 4571 tüm medya çeşitlerini olabilecek en yüksek hızda yazarken DVD-Ram medyaları bile okuyabiliyor. İnternet bağlantınızın çeşidine göre bir modem seçmelisiniz ama artık günümüzde tercih ADSL olmalı. Eğer kablosuz bir sistem kurmak istiyorsanız ve dizüstü bilgisayarınız da varsa daha üst seviye bir modem tercih edebilirsiniz. Ses sistemlerinde 5.1 ve 7.1 modeller revaçta ama odanıza göre daha küçük bir sistem seçmek durumunda da kalabilirsiniz. Oyunlar dışında DVD de izliyorsanız en azından 5.1 sistemler en iyi sonucu verecekler.

İki sistemin farklı yönleri

Intel sistem için 2.66 GHz hızında çalışan çift çekirdekli Pentium D 805 işlemcisi çok iyi bir seçenek. İşlemci 533 MHz FSB kullanıyor olsa da bu işlemciyi destekleyen

AMD Sistem	
İşlemci	AMD Athlon 64 X2 3800+
Anakart	ASUS P5N70-M
Bellek	2x 2 GB DDR2
Ekran kartı	NVIDIA GeForce 7600GT
Sabit disk	400 GB SATA
Monitör	19 inç
Disket sürücü	
Hoparlör	
Toplamı	1595

Intel Sistem	
İşlemci	Pentium D 805
Anakart	ASUS P5N70-M
Bellek	2x 2 GB DDR2
Ekran kartı	NVIDIA GeForce 7600GT
Sabit disk	400 GB SATA
Monitör	19 inç
Disket sürücü	
Hoparlör	
Toplamı	1595

anakart ileriyeye dönük 1066 MHz FSB desteği de getiriyor. Oyunlarda çift çekirdek farkı pek yaşanmıyor ama çekirdeklerden biri diğer programlarla ilgilenerken performans artışı getirebilir. AMD cephesinde en öne çıkan özellik 64-bit. Çift çekirdekli olmayan Athlon 64 3200+ 2 GHz hızında çalışmasına rağmen yüksek oyun performansı ile tanınan işlemcilerden birisi. Soket 939 tabanlı olan işlemcinin daha üst modellerinde fiyat aniden yükselebiliyor. Her iki sistem için üst seviye anakartlar tercih ettik. Böylece özellikler açısından zengin sistemler oluşturabilirsiniz.



Bellekler her iki sistemde de çift kanal üzerinden çalışmalıdır. Bunun için ikişer modül alınması gerekiyor. DDR 400 ve DDR2 533 bellekler arasında büyük performans farkı yok. Çünkü DDR2 belleklerin gecikme süreleri biraz daha yüksek. Bununla birlikte AMD işlemcilerde bellek kontrolcüsü işlemci içinde olduğundan daha verimli çalışıyor. Tüm bu bilgiler ışığında kendi ihtiyaçlarınıza en iyi biçimde uyan sistemi oluşturacağınıza inanıyor ve başarılar diliyoruz.

Görkem YILDIRIM
Gorkem@PCnet.com.tr



barındırıyor. Bu nedenle oyun sistemimiz için 256 MB DDR3 bellekli Gıgabyte 7600 GT'yi tercih ettik. Bu kartın benzeri modeller diğer firmalar tarafından da sunuldukça çeşitlilik daha da artacak.

Sabit diskler giderek daha yüksek depolama alanı sağlıyor ve en uygun fiyat/performans değerini sunanlar 250-300 GB'lık modeller. Her ne kadar





ZEBANİLER FTW !

Uzun yollar kat ettik... Birçok guild'le ortaklıklar kurduk, ki tek bir amacımız bulunuyordu, "kendi yağımızla kavrulabilecek kıvama gelebilmek."

Dostluk ve eğlence içice

Yolu EU Deathwing sunucusuna düşen tüm arkadaşlara kapımızın her zaman açık olduğunu belirtmek isteriz. Gerçekten çok seviyeli,, eğlenceli ve hoş bir oyun, daha da önemlisi arkadaşlık ortamı kurabildiğimiz bir maniyoruz. Guild içi yardımlaşmanın da, gerek maddi olsun gerekse manevi :) son derece on planda olduğunu bilmemiz gerekir. Arkadaşlarımızın tümü özellikle kendi karakter sınıflarında birer uzmanlar, ayrıca oyun dinamiklerine gerçekten hakim durumdalar. Çok yakın bir gelecekte adımızdan daha çok söz ettireceğimizden de hiç şüphemiz yok.

Bekleriz efendim...

ZeBaNıLeR FTW!

(asdas-Berqe)

(fear-Azure)

{kılıcı nereye saplıcam?-Balta} {C4 kalbimizdesin}

[illegible]

Scona Isalith Guduk dördün , Hunter'lar olarak uçanı kaçıni avlamakla meşguller
Aegis Rave , n - Berge - Nhat -
Clonetrooper Beyazgolge den o uçan
Rogue grubu ZeBaNileR n DPS yukunu
çekiyor Magelerimiz olan Efrasiyab - Lykia -
Dehan Aerch Guduk se otlatmamız için
bize koyunlar yediriyor Ruzar denemiz
olan Azuré Abasıs Ferwyr Aslan
kaka aksatı lı teneke savaşı yedikten sonra
kaynızın buladıkları Murhtar
güdüdü Catesheer yse ZeBaNileR n
Druidleri olarak biz ayakta tutmak için cana
kayna mücadele veriyorlar Paladin enmiz
Serendin Engi Kuark Baradan -
Beatroyal Zulüm kimi zaman tank, kim
zaman ise healer olarak kolumuzu alıp teze
yutunuyorlar , arınarak Sierne
kumar Agerah Asude adlı san
Atrocity'ler DPS konusunda
Rogue'larımıza yardımcı oldukları gibi
zahmetli ve yorucu yolculukları koayca
yapmamızı sağlıyorlar ve son olarak Bata -
Kuzum - Shadowhawk Mohkan dan
caydırarak kolumuzu muahhar biz
dramates qe ezme eni enge y r kolumuz
cok kadar a r r e ğil tabii Sayfamız sınırlı
düşünce ile değinemediğimiz diğer tüm
ZeBaNileR'ler de baradan cöz ve selamlarımız
durduz

Özgür "Guduk" Erdem
erdemozgur@gmail.com

[illegible]

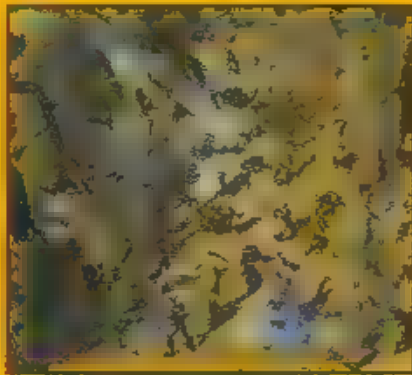
$\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & i \\ -1 & i \end{pmatrix}$



GERÇEK DÜNYADAN SANAL ALEME....

Bazı şeyleri dozunda bırakmak belki de en sağlıklısı.

Aslında genel olarak baktığımızda bilgisayar ve oyunlar insanlar için. Hoş vakit geçirmek, bazı işlerimizi daha kolay ve hızlı hale getirmek amaç. Aslında çok iyi bir zaman geçirme aracı. Eğlencesi gerçekten hoş; tabii tadında bırakınca... Dozu aştığımız anda tehlike keski de kendini göstermeye başlıyor. İnternet'teki kimliğimiz eğer ki gerçek hayattaki kimliğimizin önüne geçerse tehlike başladı demektir. İnternet güzel, yararlı ve gerçekten eğlenceli ama unutmamak lazım ki hiçbir şey gerçekler kadar doğru değildir...



Evet, zaman zaman gerçeğe biraz uzaklaşarak sanal dünyaya girmek de hoş olabilir. (Bundan başlıyoruz) Bu surede bilgisayar oyunlarının bazıları ana haber bültenler, gazeteler, kumarcılar gibi. Aslında nasıl bir sanal alemmiş bu dünya gerçekten ne kadar içine girerken fark etmiyoruz, fakat tüm yaşamımız artık sosyal hayatımızı bitiren değil de öz birer bilgisayar ekranına ne getiren bir araçtır. Çünkü İnternet üzerinden oyunlar oynuyoruz, her şeyi İnternet üzerinden yapıyoruz. Tüm işlerimizi artık İnternet üzerinden yapıyoruz. Gerçek hayatta yaptığımız işleri İnternet üzerinden yapıyoruz.

Örneğin, bir arkadaşınla buluşmak istediğimiz zaman aslında buluşmak istediğimiz arkadaşın o kadar çok kişi var ki Oku harçlıklarını İnternet kafelere akıtıyorlar. Hayatları oyun ve bilgisayar olmuş durumda. Bilgisayar hakkındaki bilgilerimiz gerçekten üst seviyelerde; ne de olsa hayatlarının her şeyi % 70'i burada geçiyor. Kalan % 30'u ise yemek yemek ve uyumak.

Peki ya hanı nerde sinemaya gitmek, piyasaya çıkmak, karşı insanla gezmek filan, o kadar da hepsi biraz sanal. Sevgililer sanal olmuş, en iyi arkadaşlar online oyunlardan seçiliyor, belki de kimlik bile bu oyundaki oynadığınız karakter. Gerçek hayat sanal olmuş sanki.

Hatırlıyorum da bir film vardı. Bir program yapıyor, bayan bir gününde sinemaya gidiyor, her şeyi İnternetten yapıyor. Yemek bile İnternetten sipariş ediyor, var

aslında bayanı gerçek hayatta tanıyan tek bir kişi bile yok. Ve bir gün bu şirket ile geçirmek isteyen kötü kişi (!) bir şekilde bayanı kaçırıyor ve yerine başka birini geçiriyor, aynı kimlikle hem de. Sonuç mu kimse bilmiyor aslında o simdeki bayan kim. Eğer keşif edilirse gerçek kişi gerçekten o oluyor. Yan program yapıyor, bir bilgisayar dehası aslında, ancak birkaç küçük gerçek hayat dersiyle kimliğini kaybediyor. Ne kadar acı bir kısır döngü. Gerçek hayatta bilinmemek ama sanal dünyada kral olmak kuralı yaşıyoruz. Hatırlıyorum da, evet vardı tabii bizim de. Atarız, İnternet, bilgisayarlarımızla yaşamızın her şeyi değişmiş değildi tabii ama ne de olsa.

Fakat biz gezerdik, biz sinemaya, tiyatroya, konserlere giderdik. Biz sosyal olarak insanlara bir şeyleri gerçek dünyada paylaşırdık, sana dünyada değil. En iyi arkadaşımız ya mara'eden ya da okudan olurdu, onları bir oyundan değil. Harçlıklarımızla ya dondurma alırdık ya tost.

Burada aslında gerçek hayatta (!) çok sevdiğim bir arkadaşımın MSN mesajını yazmak en doğrusu olacak.. "Gerçek dünyadan sanal aleme

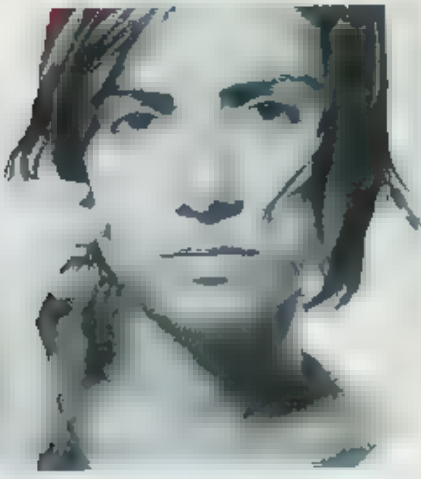
Artık geri gelin



Dilhan Uncu Ülker
dilhan@pcnet.com.tr

oyuncu'ların parantezleri

Spe. Force 2 Shadow Wars Age of Empires 3 Sacred 2 Underworld



TÜRKİYE'DE OYUN

Nedenleri masaüstüne yatırarak olursak....

Dünyaya açıldık bile

O asi oyun konularını ele alırken ve hazır Dünyayı Kurtaran Adam'a değinmişken, gerçekten de yurt dışında özellikle Amerika'da bu film çok gözde. Tabii ki teknik muhteşemlikleri bakımından değil ama bir şekilde mahabbet konusu, öze gösterimleri düzenleniyor, bir gören 10 kişiye daha gösteriyor. Bu bilim kurgu deneyimlerimizin yanında korku denemelerimizden b. haberler yalnız. "Drakula İstanbul'da", "Gulyabani" gibi nasır altı filmlerimizi de onlara sunarsak bir şekilde Hollywood film endüstrisinin içinde bulabiliriz kendimizi. Ote yandan Tarkan ve Battal Gaz. serilerinden hiç bahsetmiyorum bile...



Turkly... olma... tartisma içinde buldum kendimi geçenlerde. Böylesi konular hakkında çok da şey bilmediğimizi düşünürdüm ama lafı açtıkça aslında ne kadar çok şey biliyoruz belki de sadece duyarak değil düşünerek yorum yapmadan bıraktığımız şeyler bıraktırmışız. Bir anda he... senince anlardım ki yapma... elimizde olan bir... yurt dışına bağlıyız. S... istedim bir ucundan... dokulecek baş... de gireceğini... "Abi neden böyle yorumlar böyle oyun falan?" soru cum... her şey... noktası oldu. Her... en... ter... t... rdından Para, kor... projeye sayg... yok demek... Türkiye'de oyunlar yapılıyor. Ama resmi... Pusu çıktı geçen sene mes... Ama... edemiyorduk... Amerika... yatırım yoktu belki üzerinde Konu belki biraz yabancıydı bir oyun için ya da zayıftı, belki de... Konu açısından zayıf bir millet de... aslında Özellikle savaşlarımız... kahramanlarımızdan yola çıkarak pek çok Prince of Persia lar yapılabilir. Bazı

Kıtlanın bize yabancı kaldığını üzerimizde
egreti durduğuna katıyorum. Ne bileyim
Japonlar gibi korku filmi çekemeyiz ama
onlar da bizim gibi dram çekemezler.
Hababam Sınıfı ve Dünyayı Kurtaran Adam
çekemezler. Dünyayı Kurtaran Adam'ın
Amerika... LM ve Pixar da sırf ılgın
bulunduğu için izlendiğini bilirsek eğer
Öte yandan başta filmler olmak üzere
butun muziklerin ve de tabiri oyunların
bilgisayarımıza bedava ve kolayca
nir... .. çalışmış didirmiş
...nin yepyeni oyunları yapması için hoş
bir gen besleme değil. Buradan yola
... .. ak ulaştığımız yerse para yok para
...ksa yatırım da yok. Yatırım olmayınca
tamamen bir projeye odaklanmak da yok.
Bir projeye tamamen odaklanılamıyorsa
daha en başta sağlam bir senaryo da yok
demek. İyi bir analiz yaparsak Türkiye'de
popüler olabilecek bir oyuna konu çok
biraz uzun vadeli düşünürsek beş parasız
da değiliz. ve hatta orijinal oyunlar
masamızın üzerinde görece kadar da
saygılıyız. Bir şekilde toplum psikolojisine
hareket... ..yoruz belki. Ve sonra kendi
kendimize kısır döngüye sokuyoruz işleri.
Ve yine aynı sonuca ulaşıyoruz. Oyun
... ..retemiyoruz.

Fatma ARSLAN
admin@benic.konular.com

1 (over)

THE

Gold Wars Co. of Chicago, Dark Corners of the Earth



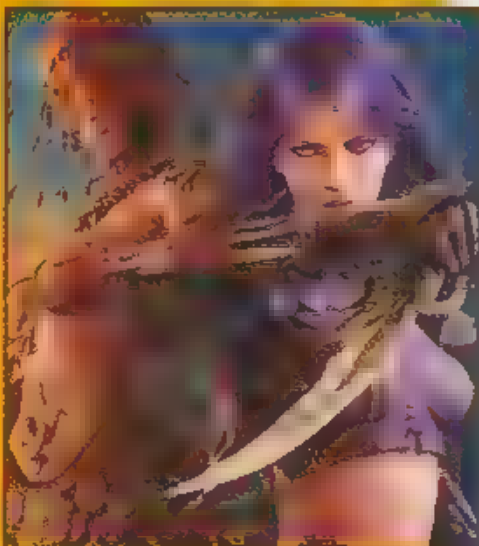
PC'LER VE MMOG'LER

Günler gecelere karışacak...

OYUNCUNUN DENDİ

Eksi, artı...

Tüm MMOG oyunlarının, insan üzerinde bazı bağlayıcı etkileri bulunuyor. Bir bakmışsınız gerçek hayata dair planlarınızı, bir süre sonra oyun programın za göre yapmaya başlar hale gelmişsiniz. Kimi zaman sevdiklerinizi bile ihmal edebiliyorsunuz, ama bunun yanında unutu maması gerekir ki bir şekli de kişilerin sosyalleşerek birlikte hareket edebilmeleri sağlıyor. Be ki bencilliği bir kenara iterek yardımlaşmayı öğretiyor ve yardım etmiş olmanın o tatlı hazzını yaşıyor insanlara. Hayal gücünü genişletiyor insanın ve normal hayata farklı bir göze bakabilmeyi sağlıyor.



Birçok MMOG oyununun, insan üzerinde bazı bağlayıcı etkileri bulunuyor. Bir bakmışsınız gerçek hayata dair planlarınızı, bir süre sonra oyun programın za göre yapmaya başlar hale gelmişsiniz. Kimi zaman sevdiklerinizi bile ihmal edebiliyorsunuz, ama bunun yanında unutu maması gerekir ki bir şekli de kişilerin sosyalleşerek birlikte hareket edebilmeleri sağlıyor. Be ki bencilliği bir kenara iterek yardımlaşmayı öğretiyor ve yardım etmiş olmanın o tatlı hazzını yaşıyor insanlara. Hayal gücünü genişletiyor insanın ve normal hayata farklı bir göze bakabilmeyi sağlıyor.

MMOG'lar şimdiye kadar oyun dünyasında en popüler ve en çok oynanan oyun türü olarak anılan ve yurt dışı da oldukça popüler olan bu tür için Türkçe'mizde halen herkesin ortak kullandığı bir terim yok. MMOG, Massive Multiplayer Online Game olarak anılan ve yurt dışı da oldukça popüler olan bu tür için Türkçe'mizde halen herkesin ortak kullandığı bir terim yok.

MMOG'lar şimdiye kadar oyun dünyasında en popüler ve en çok oynanan oyun türü olarak anılan ve yurt dışı da oldukça popüler olan bu tür için Türkçe'mizde halen herkesin ortak kullandığı bir terim yok.

MMOG'ların bence en güzel yanı insanlarla birlikte oynamak, arkadaşlar kurup, birçok farklı karakterle oynamak ve yeni fark etmiş olduğumuz 486 ar zamanında sadece arkadaşlarla bir araya gelip oynuyor olmamızdı. Doom gib tek bir insanla oynamak, MMOG'ların en güzel yanı insanlarla birlikte oynamak, arkadaşlar kurup, birçok farklı karakterle oynamak ve yeni fark etmiş olduğumuz 486 ar zamanında sadece arkadaşlarla bir araya gelip oynuyor olmamızdı.

Bu yüzden en hızlı ve en iyi bilgisayar teknolojisi ve her şey gelişiyor bu yüzden MMOG'lar da hızla gelişiyor. Sayıta da arttıkça artıyor. Zannetmiyorum. Evet oyuncu ar her şey çok daha güzel olacak.

Ercument Yılmaz

mr.ercument@gmail.com

OYUNCUNUN FAVORİLERİ

En sevdiğim oyun: World of Warcraft, En sevdiğim MMOG: World of Warcraft

Tomb Raider: Legend



Açıklama

Oyunda bazı bölümleri, belirlenen sürenin altında bitirebildiğiniz zaman veya bazı kriterleri yerine getirdiğinizde "Specia s" menüsü altında, hileler ve yardımcı eklentiler belirlemekte. Bunları aktif hale getirebilmek için:

Düşman birimlerinin sağlığını gösterme: Bolivia bölümü Time Trials modunda 12:30 dakikanın altında bitirilmeli.
Sınırsız MG415 Mermisi: Peru bölümü Time Trials modunda 21:30 dakikanın altında bitirilmeli.
Sınırsız RC650 Mermisi: Japonya bölümü Time Trials modunda 12:15 dakikanın altında bitirilmeli.
Sınırsız av tüfeği mermisi: Gana bölümü Time Trials modunda 20:00 dakikanın altında bitirilmeli.
Sınırsız bomba atar mermisi: Kazakistan bölümü Time Trials modunda 27:10 dakikanın altında bitirilmeli.
Kurşun geçirmez Lara: İngiltere bölümü Time Trials modunda 27:00 dakikanın altında bitirilmeli.
Tek vuruşta öldürebilmek: Bolivya bölümünün 8. ara bölümü Time Trials modunda 4:15 dakikanın altında bitirilmeli.
Excalibur için - Nepal bölümü Time Trials modunda 13:40 dakikanın altında bitirilmeli.
Soul Reaver için: Oyun ve tüm zaman koşullarının sağlanması gerekli.

The Godfather

Açıklama

Tam sağlık: Esc tuşuna basıp, Pause ekranına geçip "corleone" yazıp Enter tuşuna basın.
5000\$ Para: Esc tuşuna basıp, Pause ekranına geçip "cuneo" yazıp Enter tuşuna basın.
Mermi doldurmak: Esc tuşuna basıp, Pause ekranına geçip "stracci" yazıp Enter tuşuna basın.

UberSoldier

Oyunun kurulu olduğu dizin altında yer alan config.ini dosyasını herhangi bir tekst editörüyle açıp, en alt satıra şu komutu yazıp, dosyayı kaydedin.
bindc+DIK_GRAVE(console_showhide)
Daha sonra oyun içerisinde E tuşuna basarak aşağıdaki kodları konsola yazabilirsiniz.

Açıklama

Hileleri etkinleştirmek	: sv_cheats 1
Ölümsüzlük	: game_godmode 1
Anlık ölüm	: suicide g_developer 1
Uçma modu	: g_fly 1
Duvarların içinden geçme	: g_noclip 1
İstediğiniz haritaya geçiş	: map haritaismi

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oyun içerisinde E tuşuna basarak aşağıdaki kodları yazabilirsiniz. Eğer konsol açılmıyorsa, oyunun kısayoluna "-dev" veya "-devuser" parametrelerini girmeniz gerekebilir.

Açıklama

Tüm konsol komutlarını görmek için	: help
Ölümsüzlük	: tgm
Duvarlar içinden geçme	: tel
İşaretili nesneyi kilitleme	: lock
Kilit açma	: unlock
İşaretili düşmanı öldürme (eğer kimse işaretili değilse karakterinizi öldürür)	: kill
Yetenek puanı eklemek için	: modpcs
İstatistik puanı eklemek için	: modpca

Tycoon City: New York

Açıklama

1000 upgrade puanı için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve U tuşlarına basılı tutun.
100 arazi seneti almak için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve B tuşlarına basılı tutun.
10,000 insan için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve A tuşlarına basılı tutun.
1.000.000 \$ almak için: Oyun sırasında Ctrl, Alt ve C tuşlarına basılı tutun. Bu kodla maksimum 10 milyon dolar alabilirsiniz.

Sims 2: Open for Business

Açıklama

1.000 \$ kazanmak için: Shift, Ctrl ve C tuşlarına basarak hile menüsü açın ve kaching yazıp Enter'a basın.
5.000 \$ kazanmak için: Shift, Ctrl ve C tuşlarına basarak hile menüsü açın ve motherlode yazıp Enter'a basın.
Yaşlanmayı kaldırmak için: Shift, Ctrl ve C tuşlarına basarak hile menüsü açın ve aging off yazıp Enter'a basın.



Age of Empires 3

Oyun sırasında Enter tuşuna basıp sohbet ekranını açın ve aşağıdaki kodları girin.

Açıklama

Fog of War'u kaldırmak için: x marks the spot
10000 Yemek için: medium rare please
10000 Para için: give me liberty or give me coin
10,000 XP için: nova & orion
İnşa ve kaynak toplama hızını artırmak için: speed always wins
Senaryoyu kazanmak için: this is too hard



Call of Duty 2

Oyunun "Options" menüsünden konsolu axt fleştirdikten sonra, oyun çeris nde e tuşuna basarak konsolu açın ve yapım kodlarını tanımlayabilmek için dev oper 1 komutunu girin. Daha sonra aşağıdaki hikay kodlarını çalıştırabilirsiniz. Bu kodlar oyunun 1.0 sürümüne için geçerlidir.

Açıklama

god	: Olumsuzluğu açar, kapatır
give all	: Tüm silahları verir
give ammo	: Elinizdeki tüm silahların mermilerini doldurur
ufo	: Uçmayı sağlar
noclip	: Duvarların içinden geçebilmek
notarget	: Düşman birimler ne karşı görünmezlik
moscow	: Red Army Training bölümünü başlatır
demolition	: Demolition haritasını başlatır
decoytrenches	: The Diversionary Raid haritasını başlatır
decoytown	: Holding The Line haritasını başlatır
elalamein	: El Alamein haritasını başlatır
eldaba	: The End Of The Beginning haritasını başlatır
tankhunt	: Repairing The Wire haritasını başlatır
trainyard	: Railroad Station No. 1 haritasını başlatır
downtown_assault	: Downtown Assault haritasını başlatır
cityhall	: Stalingrad City Hall haritasını başlatır
downtown_sniper	: Comrade Sniper haritasını başlatır
libya	: Crusader Charge haritasını başlatır
88ridge	: 88 Ridge haritasını başlatır
toujane_ride	: Armoured Car Escape haritasını başlatır
toujane	: Retaking Toujane haritasını başlatır
matmata	: Assault On Matmata haritasını başlatır
duhoc_assault	: The Battle Of Pointe Du Hoc haritasını başlatır
duhoc_defend	: Defending The Pointe haritasını başlatır
silotown	: The Silo haritasını başlatır
beltot	: Prisoners Of War haritasını başlatır
crossroads	: The Crossroads haritasını başlatır
hill400_defend	: The Battle For Hill 400 haritasını başlatır
hill400_assault	: Rangers Lead The Way haritasını başlatır
bergstein	: Bergstein haritasını başlatır
breakout	: The Brigade Box haritasını başlatır
newvil_ers	: The Tiger haritasını başlatır
rhine	: The Crossing Point haritasını başlatır



F.E.A.R.

Oyun çeris nde T tuşuna basarak, konuşma ekranını açın ve aşağıdaki yer alan kodları girin.

Kod:

Sonuç:

god	: Olumsuzluk
ammo	: Mermi doldurur
armor	: Zırhı yeniler
health	: Sağlığı yeniler
guns	: Tüm silahları
kfa	: Tüm silahları, mermileri ve zırhı
tears	: Tüm silahları sonsuz mermi
gear	: Sağlığı artırır, refleksleri güçlendirir
poltergeist	: Görünmezlik
maphole	: Bölümü geçme
gimmegun pistol	: Pistolet verir
gimmegun dual pistols	: Dual Pistols verir
gimmegun submach negun	: Sub Mach negun verir
gimmegun shotgun	: Shotgun verir
gimmegun assault rifle	: Assault Rifle verir
gimmegun semi-auto rifle	: Semi-Automatic Rifle verir
gimmegun nail gun	: Nail Gun verir
gimmegun cannon	: Cannon verir
gimmegun plasma weapon	: Plasma Weapon verir
gimmegun missile launcher	: Missile Launcher verir
gimmegun turret	: Turret verir
gimmegun frag grenade	: Frag Grenade verir
gimmegun proximity	: Trip Bomb verir
gimmegun remote charge	: Pipe Bomb verir



Beklenen PC



ÇOK YAKINDA

Oyun	Firma	
Half-Life 2: Aftermath	EA	
Zoo Tycoon 2	Microsoft	
African Adventure		
Sensible Soccer	Kuju	
Barkstar One	Ascaron	
Night Watch	Ascaron	
Empire of Magic	Dusk2Dawn	
Titan Quest		
Deep Sea Tycoon	eGames	Haziran 2006
Queen's Paradise		
EverQuest® II: The	Sony Online	Haziran 2006
Fallen Dynasty™	Entertainment	
Moscow to Berlin: Red Siege	Cinemaware	Haziran 2006
Pirates of the Caribbean:	Ubisoft	Haziran 2006
The Legend of Jack Sparrow		
Rise & Fall:	Midway	Haziran 2006
Civilizations At War		
The Movies: Stunts & Effects	Lionhead	Haziran 2006
Cars	THQ	14/7/2006
Dungeon Siege II	2K Games	
Broken World		
Sid Meier's	2K Games	Temmuz 2006
Civilization IV: Warlords		
Faces of War	Ubisoft	Ağustos 2006
CityCity: Rome	2K Games	Yaz 2006
Perimeter: Emperor's	1C Company	Yaz 2006
Testament		
Broken Sword:	THQ	
The Angel of Death		
Company of Heroes	THQ	
Age of Pirates	Playlogic	
Captain Blood		
Archlord	Codemasters	
Infernal	Playlogic	
Maelstrom	Codemasters	
P.R.I.S.M. Threat Level Red	Playlogic	
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	
Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	Eylül 2006
Garfield 2	The Game	Eylül 2
Heroes of Annihilated Empires	GSC World	
	Publishing	
	In Games	
	Ubisoft	
Tom Clancy's Splinter	Ubisoft	
Cell Do		
Warhammer		
Dawn of War - Dark Crusade		

TÜM PLATFORMLARDA

EN ÇOK SATANLAR



PC

1. Guild Wars: The Eye of the North (ArenaNet)

2. The Sims 2 (Electronic Arts)

3. The Sims 2: Pets (Electronic Arts)

4. The Sims 2: Open for Business (Electronic Arts)

5. The Sims 2: University (Electronic Arts)

6. The Sims 2: Seasons (Electronic Arts)

7. The Sims 2: FreeTime (Electronic Arts)

8. The Sims 2: Castaway (Electronic Arts)

9. The Sims 2: Apartment Life (Electronic Arts)

10. The Sims 2: Castaway (Electronic Arts)

PS2

1. The Sims 2 (Electronic Arts)

2. The Sims 2: Pets (Electronic Arts)

3. The Sims 2: Open for Business (Electronic Arts)

4. The Sims 2: University (Electronic Arts)

5. The Sims 2: Seasons (Electronic Arts)

6. The Sims 2: FreeTime (Electronic Arts)

7. The Sims 2: Castaway (Electronic Arts)

8. The Sims 2: Apartment Life (Electronic Arts)

9. The Sims 2: Castaway (Electronic Arts)

10. The Sims 2: Apartment Life (Electronic Arts)

XBOX

1. The Sims 2 (Electronic Arts)

2. The Sims 2: Pets (Electronic Arts)

3. The Sims 2: Open for Business (Electronic Arts)

4. The Sims 2: University (Electronic Arts)

5. The Sims 2: Seasons (Electronic Arts)

6. The Sims 2: FreeTime (Electronic Arts)

7. The Sims 2: Castaway (Electronic Arts)

8. The Sims 2: Apartment Life (Electronic Arts)

9. The Sims 2: Castaway (Electronic Arts)

10. The Sims 2: Apartment Life (Electronic Arts)

4X Strateji türünün başarılı oyunu

I I GALACTIC CIVILIZATIONS II II Dread Lords

İnanılmaz kaosun bir oyun
olduğu için sadece bir tane nokta ar
değinmeye çalışın

Pek tabii ki bu bizim
görüşü ama Master of
Orion'dan bu yana
piyasaya sürülen en başarılı
4X strateji başlığının Galactic

olduğunu düşünüyoruz. Eğer
bilim kurgu hayranıysanız ve
sıra tabanlı strateji oyunları
hoşunuza gidiyorsa, tam da
oyununu bulduğunuzdan
dub

denge ve ustalıkla
tasarılan bir oyun
olmasının yanında, Dread
Lords'un görünür tek
eksikliği biraz zor olması.

olarlar neyin ne olduğunu
anlama konusunda sıkıntı
kekebilirler. Oyun içi eğitim
bölümleri bir nebze de olsa
yabancıliklarını üzerlerinden
atmaya yardımcı olmakta
ancak kesinlikle çok yetersiz
kaldığı da ortada. Bir süre
sizlerden oyun hakkında bir
hayli fazla soru aldığımız

çin, bu sayımızda "Dread
Lords'u en azından
kendi keşfettiğiniz
kadarıyla masaya yatırmaya
karar verdik. Sizlerin oyuna
nereden ve nasıl başlaması
gerektiği yönünde ve bazı
stratejik hesaplar konusunda
bildiklerimizi aktarmaya
çalıştık.

Başlıyoruz

Oyunu kurun
çalıştırdıktan sonra ana
menu sizi karşılayacak

teknolojilerin
niye bir anlamda
bilimlerin devamı
olabilir ve
etkileri
moduna
ya oyunun esas
kuralları Sandbox

veya Metaverse oyun
modlarından birini

egitim ve campaign
modlarını tümüyle es
geçiyoruz. Sandbox ve

OYUNDAN

IRKLAR VE ÖZELLİKLERİ

Oyunda önceden yaratılmış
ark seçenekten ve istatistiksel
artıran

Terran Alliance

Araştırma: 10

Ticaret: 25

Morale: 10

Diplomasi: 25

Sağlık puanı: 10

Ticaret rotaları:

Lojistik: 6

Başlangıç teknolojileri:

Xeno Communications, Hyper

Drive, Xeno Engineering

Metaverse modları arasındaki farka değinecek olursak, Sandbox'ta aşlında işleyiş açısından modların aralarında çok belirgin ayrımlıklar bulunmuyor. Sandbox oyun seçeneği bazı modları kullanmanıza izin verirken Metaverse'de böyle bir imkanınız yok. Metaverse seçeneğinde oyunu bitirdikten sonra, toplam puanınızı yapımcı firmanın web sitesine gönderebiliyor ve başarılarınızı diğer oyuncularla bir şekilde kıyaslama imkanına sahip oluyorsunuz. Şimdilik bu bizi ilgilendirmiyor ve Sandbox oyun seçeneğine tıklıyoruz.

Özet

Yeni oyun tuşuna bastıktan hemen sonra bizleri Universe Setup yani Evreni Ayarları menü karşılıyor. Bu ekranda ayarlayabileceğiniz bazı unsurlar yer almaktadır. Örneğin, ne kadar uzun bir oyun süresi istiyorsanız galaksi boyutunu o şekilde büyütüp küçültme imkanınız var. 3 galaksinin boyutları 3 x 3 sektörden 16 x 16 sektöre kadar değişik değerler alabiliyor. Eğer sadece birkaç saat içinde oyunu bitirmek amacındaysanız, orta büyüklükteki haritaların altında kalmanız gerekmektedir. Senaryo Seçimi, oyunun kazanma durum ve kurallarının belirleyebildiğimiz bir bölüm, ki ilk



oyunlarınızda normal
seçeneğinde bırakabilirsiniz.
Ekranın altında
gördüğünüz kutucuklarsa
evreninizi yapılandırırken
etkili olan etmenler. Buradan
oyunun AI'dan bağımsız
zorluk seviyesini
belirleyebiliyorsunuz. Yıldız
yoğunluğu kontrolü,
galaksinin üzerindeki
yıldızların birbirlerine olan
mesafesini kontrol eden bir
seçenek. Eğer çok yakın
ilişkiler kurmak istiyorsanız
yoğunluğu arttırabilir veya
uzay dediğin biraz boşluklu
olmalı diye düşünüyorsanız
bu değeri azaltarak
yıldızların karga üzerinde
mümkün olduğunca
yayılmasını sağlayabilirsiniz.
Technology oranı
oyununuzdaki araştırmaların
hızını belirleyen bir seçenek.
Yani oyun içerisinde
araştırmalarını ne kadar

şabuk yapılabileceğinin bir göstergesi. Eğer teknoloji ağacının dallarını hızlı bir şekilde tırmanmak istiyorsanız bu seçeneği Very Fast'e çekebilirsiniz, ancak unutmayın rakipleriniz de aynı hızla teknolojiler geliştirebileceklerdir.

İLK SÖZÜMÜ

Bir sonraki ekranda önceden hazırlanmış ırklardan birini veya kendi yaratacağınız bir ırk seçebiliyorsunuz. Yine ilk oyunlarınız için konuşuyoruz. Önceden hazırlanmış ırklardan birini seçmenizde fayda var. Seçimizi yaparken ne tarz bir oyun sergileyeceğinizi de belirlemeniz gerekli. Nitekim her ırkın kendine has özellikleri, avantaj ve dezavantajları bulunmaktadır. Örneğin "ben oyunda işimi diploması yoluyla halledeceğim" diyorsanız İnsan ırkı iyi bir seçenek olacaktır. Savaşçı bir tutum sergilemek istiyorsanız Breğin İmparatorluğu'nu seçebilirsiniz. Dedikimiz gibi tümüyle oynayış tarzınıza göre bir durum. Bir sonraki ekranda, seçtiğiniz ırkın genel özellikleri aktarılmakta ve burada politik durum, renk düzeni, gemi görünüşleri ve başlangıç teknolojileri gibi ayrılmabilir unsurlar bulunmaktadır. "Abilities" sekmesinin



IPUCU

IRKLAR VE ÖZELLİKLERİ

Keywords: child sexual abuse; disclosure; self-blame

[illegible]

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

Xeno Communications, Hyper

Galactic Warfare, Hyper-
Xeno Communications, Xeno
Economics, Stellar
Cartography.

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

[illegible]



altından yine belirleyeceğimiz oynanış tarzına göre, elinizde mevcut bulunan puanları birikintizi çeşitli istatistik özelliklerini arttırabilmek için harcayabiliyorsunuz. Özellikleri arttırırken birkaç seçeneğe sahip oluyorsunuz. Bunların açıklamaları ve kaç puana mal olacakları ekranlarında belirtilmekte

Bir sonraki ekrana geçtiğinizdeyse, rakiplerinizi seçebileceğiniz bir menü size karşıyor. Bu ekran bir anlamda oyunun yapay zekasının ve genel zorluğunun ayarlandığı bölümdür. Oyunda Cakewalk ve Suicidal aralığında 12 farklı zorluk seviyesi var. Tavsiyemiz Easy'de ve 2 en fazla da 4 rakip seçeneğiyle oyuna başlamanız. Zamanla oyun konseptlerini kavramaya başladıkça hem zorluk hem de rakip sayısını arttırabilirsiniz.

İlk Sıranız

Oyunun açılış menüsünü geçtikten sonra sizi bir teknoloji ekranı karşılayacaktır. Varsayılan ayarlarda bu ekranı parçaya ayrılmış bir şekilde göreceksiniz. Sol üstte yer alan bölümde, şu an için araştırabileceğiniz teknolojilerin listesi ve ne kadar bir süre içinde araştırmanın biteceğine dair

bilgiler yer almakta. Sağ üstteyse, teknolojinin açıklaması ve bittiği zaman ne tür artılar getireceği, hangi teknolojiye bağlanabileceği gibi açıklamalar bilgileri bulunmakta. Altta yer alan bölümdeyse teknoloji ağacının tümünü görebiliyorsunuz ve sol alt köşede bulunan "More" tuşuna bastığınızda, teknoloji ekranının tümünü kaplayabiliyor. Eğer "More" tuşuna basıyorsanız, "Less" tuşuna basıyorsunuz.

İrkinizin başlangıç teknolojilerine bağlı olarak ilk birkaç teknolojik araştırma değişebilir. Ancak genel olarak en güzel başlangıç teknolojileri ya New Propulsion Techniques ya da Universal Translator olacaktır. Tabii ki burada da kurmayı düşündüğünüz imparatorluğun faydasına

olacak ve kendi oynanış tarzınıza uygun düşecek seçimler yapmanız gerekecek. Eğer başlangıç gezegeniniz galaksinin uzak bir köşesindeyse, öncelikle gemilerinizin daha hızlı gidebilmesi için yeni motorlar geliştirmeyi düşünebilirsiniz. Benzer bir şekilde hemen yakınlarınızda bir diğer ırkın gezegeni varsa, Universal Translator geliştirerek, hemen bu ırkla iletişime geçebilirsiniz.

Başlangıç teknolojinizi seçtikten sonra, gezegen yönetim ekranına geçiş yapılmakta. Ekranın sağ tarafında gezegeninize inşa edebileceğiniz bina seçeneklerini görebilirsiniz. Her binanın kendine özgü bir yapım ve bakım maliyeti, yapım süresi ve getirileri bulunmakta. Gezegeniniz üretim kapasiteni

İPLCU

IRKLAR VE ÖZELLİKLERİ

For Collective

Ekranın alt kısmında, her ırkın özellikleri listelenmektedir. Her ırkın, başlangıçta sahip olduğu teknolojiler, binalar, gemiler ve diğer özellikleri burada yer almaktadır. Her ırkın, başlangıçta sahip olduğu teknolojiler, binalar, gemiler ve diğer özellikleri burada yer almaktadır.

Domination of Kari

Ekranın alt kısmında, her ırkın özellikleri listelenmektedir. Her ırkın, başlangıçta sahip olduğu teknolojiler, binalar, gemiler ve diğer özellikleri burada yer almaktadır. Her ırkın, başlangıçta sahip olduğu teknolojiler, binalar, gemiler ve diğer özellikleri burada yer almaktadır.

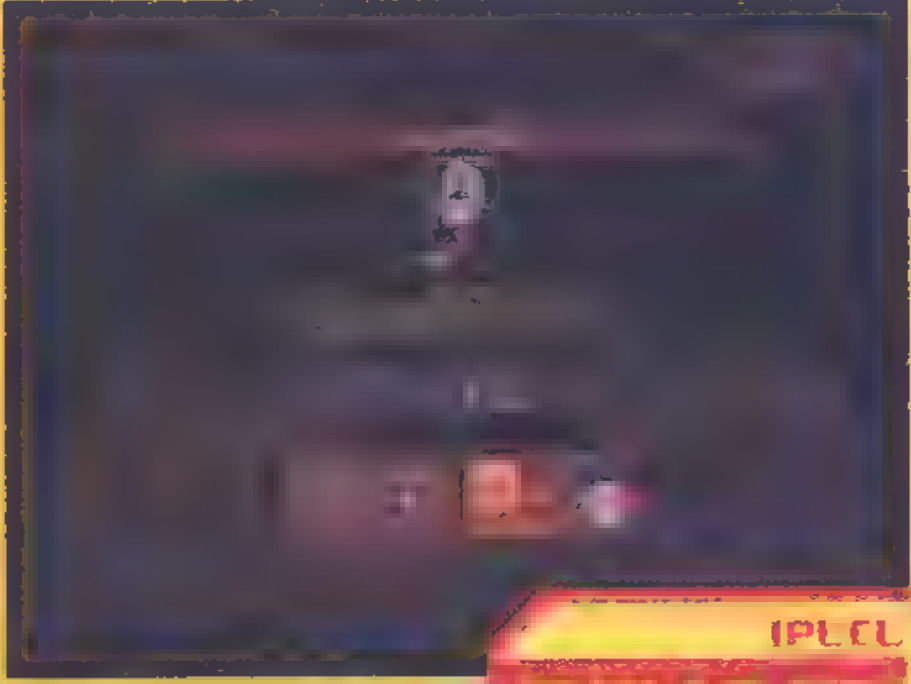




arttırılabilmek için üretim binaları, teknolojik araştırmalar için teknoloji binaları, yiyecek stoklarını arttırılabilmek için yiyecek üretim merkezleri, halkın moralini yükseltebilmek için eğlendirme tesisleri gibi binalar inşa edebilirsiniz. Her gezegen Planet Quality, yani "Gezegen Kalitesi" olarak adlandırılan ve oyunun ilerleyen aşamalarında çeşitli teknolojileri geliştirdikten sonra yükseltilebilen birer puana sahip. Bu puan aynı zamanda gezegen üzerine kaç bina inşa edilebileceğinin de bir göstergesi. Başlangıç olarak ana gezegeninizde bir Basic Factory, yani fabrika binası inşa edebilirsiniz. Burada belirtelim oyunda para birimi "bc" olarak adlandırılmış ve başlangıçta 5000 bc'lik bir bütçeniz bulunuyor. Bina inşasında temelde iki alternatif bulunuyor. Ya direkt olarak binayı satın alabilir ve hemen gezegene monte edebilir ya

da belirli bir süre inşasını bekleyebilirsiniz. İlk binanın hemen satın alınması üretim arttırabilmeniz açısından önemli bir nokta. Satın alma işlemiyle birlikte, ki bu daha sonra uzay gemileri için de geçerli, peşin veya taksitle ödeme seçeneğinin de sahibisiniz. Tabii ki o anki ekonomik durumunuza bağlı olarak karar vermeniz gereken bir durum, fakat peşin ödemelerde daha karlı olduğunuz şüphesiz.

Gezegener bazı bonuslar da içerebiliyorlar. Örneğin yiyecek üretimi bonusu veya araştırma bonusu gibi. Böylece artı özelliklere sahip olan alanlara, uygun olan binaları inşa etmeniz gelirlerini katlamana yardımcı olacaktır. Eğer ana gezegeniniz herhangi bir bonusa sahip değilse, bonus bir binaya gitmeniz mantıklı bir durum. Ana gezegeniniz için ideal bir yerleşim planında; 2 Basic Factory, 2 Xeno Lab, 1 Basic



Farm, 1 Market place, 1 Entertainment Center ve açıldığında 1 Embassy binası inşa etmeniz mantıklı bir yaklaşım. Nitekim ana gezegen sadece oyunu kolonileşme sürecinde faydalı bir konumda. Daha sonra yeni gezegenler elde ettikçe uygarlığınızın çeşitli üretim merkezlerini dağıtabilirsiniz. Örneğin bir gezegeni üretime adayarak, bir diğerini araştırma merkezi, bir diğerini de ticaret merkezi haline getirebilirsiniz. Ancak ana gezegende dengeli bir yapılandırma sahip olmanız şart.

Galakside açılıyor

İlk binanızı inşa ettikten sonra nihayet galaksimize göz atabilme imkanına kavuşuyoruz. Eğer Terrans'ı arkını seçmediyseniz, Stellar Cartography teknolojisi sayesinde galaksideki tüm yıldız ve gezegenleri mini harita üzerinde görebilirsiniz. Ana gezegeninizin hemen

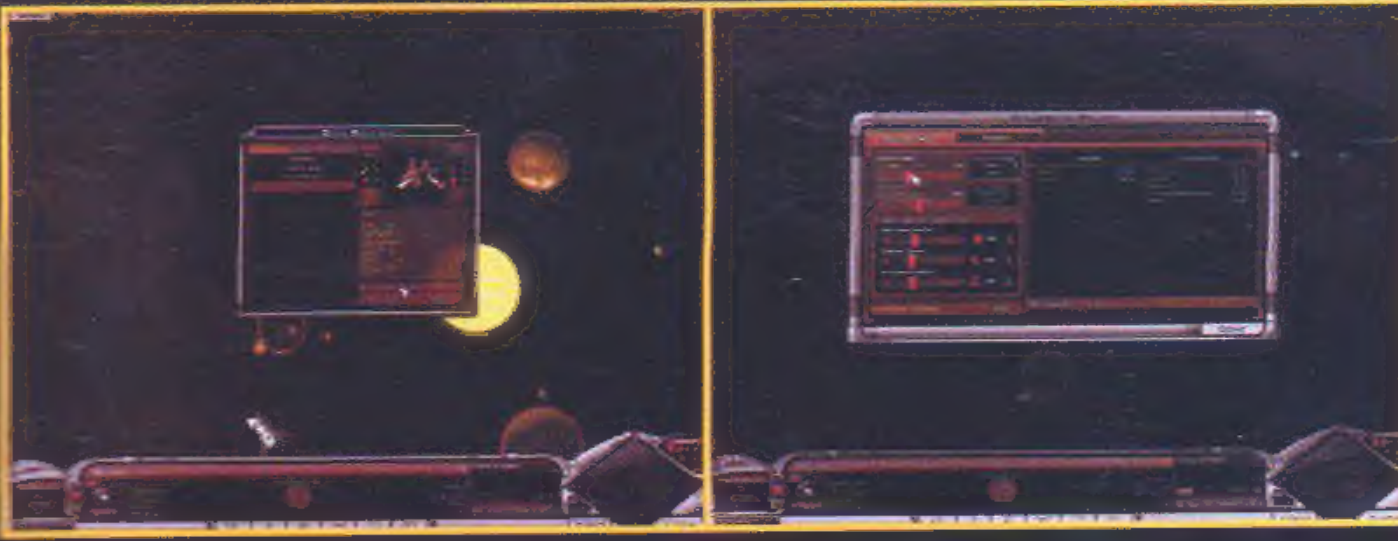


IPLEL

IRKAP ME OVERLAP

[illegible]

5



yanında iki uzay gemisi göreceksiniz, bunlardan biri sizin bayrak geminiz, diğeryse bir koloni gemisi. Başlangıç yıldız sisteminde PQ'su 4 olan bir gezegen göreceksiniz, hemen ilk koloni geminizi burada harcamaya kalkmayın, nitekim PQ'su en az 8 olan bir gezegenden işe başlamak sizin hayrınıza olacaktır. Nitekim koloni gemileri hiç de ucuz maliyetlere sahip değiller ve yapımları oyunun ilk başlarında haftalarca sürebiliyor. Bayrak geminizi derhal en yakındaki yıldız sistemine gönderebilirsiniz. Bu sırada etraftaki anomali veya uzay kaynak noktalarına da dikkat etmelisiniz. Anomaliler size para veya çeşitli diğer artılar kazandıracak noktalardır. Eğer yakınlarda bir anomali görüyorsanız, bayrak geminizi öncelikle buraya gönderip, rakiplerinizden önce bu bonusları elde etmeniz gerekmektedir. Benzer şekilde uzay kaynak noktaları da imparatorluğunuz için çeşitli artılar kazanabileceğiniz noktalar. Bunlardan faydalanabilmek içinse, öncelikle bir constructor inşa ederek, kaynak noktasında bir uzay istasyonu kurmalısınız.

"Turn" tuşuna basmadan önce, ana gezegeninize giderek yeni bir koloni gemisi alabilirsiniz, ki bu işlemi de yerine getirdikten sonra ikinci turn'e geçebilirsiniz. İmparatorluğunuzun ilk adımları atıldı bile, sırada

genişlemek var.

Genişliyoruz

Oyunun neredeyse ilk 50 turn'ü boyunca genişleme safhası devam ediyor ve bu safha boyunca yeni gezegenlere koloniler kurarak, binalar inşa edip bir şekilde üretim veya ekonominizi genişletmeye çalışıyorsunuz. Biraz önce de değindiğimiz gibi galaktik harita üzerinde göreceğiniz herhangi bir anomaliyi kaçırmamanız gerekmekte. Bu aşamada belirtmemiz gereken, çok hızlı bir büyümeye kalkmamanız. Yeni gezegenler diğer taraftan yeni maliyetleri de beraberinde getirmekte. Sınırlı sayıdaki gezegeni dengeli ve masrafları kontrol altında tutarak geliştirmeniz en mantıklısı. İlk birkaç koloninizde, peşi sıra binalar inşa etmeniz yerine, ilk fabrikalarının ardından bir süre rolantiye alabilirsiniz. Çok hızlı büyümeyin derken, örneğin PQ'su 18 bir gezegen bulduğunuzda da hemen bir koloni gemisi edinip, en kısa

zamanda ele geçirmeyin demiyoruz size. Artık oyunun ve galaksi haritasının düzenine göre, bir denge oluşturmanız gerekiyor.

Bu evre boyunca, halkınızı mutlu etmeniz çok önemli. Çünkü mutlu halk daha çok vergi verecek insanlar anlamına gelir. Eğer vergiler çok artarsa, halkın onayı düşebilir ve daha az vergi toplarsınız. Approval yani onay düzeyini % 70'in üzerinde tutacak şekilde bir vergilendirme idealdir.

Etkinizi kaybetmeyin

Kolonilerinizi etki alanınızın dışında kalacak gezegenlere kurmamaya çalışın. Ana gezegeninizle arasında birkaç yıldız sistemi olan gezegenlerde böyle bir problemle karşılaşabilirsiniz. İlk 4 veya 5 koloninin ardından PQ'su daha düşük gezegenlere yönelebilirsiniz. Ancak yakınlarda güçlü bir koloniye sahip olduğunuz PQ'su yüksek bir gezegen varsa, bu düşük PQ'lu gezegenleri rakiplerinize de bırakabilirsiniz. Nitekim



SÜPER PROJELER

Bu projelerden sadece birini inşa edebilirsiniz. Düşman birimlerinin yaptığı bir projeyi ele geçirerek, kendi yararınıza kullanabilirsiniz.

Manufacturing Capital

Maliyet: 250 SP

Bakım masrafı: 0

Üretim bonusu: 50

Ekonomi bonusu: 10

Teknoloji gerekliliği: Xeno Industrial Theory

Technological Capital

Maliyet: 400 SP

Bakım masrafı: 0

Araştırma Bonusu: 100

Teknoloji gerekliliği:

Advanced Computing

Economic Capital

Maliyet: 200 SP

Bakım Masrafı: 0

Ekonomi Bonusu: 50

Teknoloji Gerekliliği: Trade

Political Capital

Maliyet: 150 SP

Bakım masrafı: 0

Moral bonusu: 50

Etki bonusu: 25

Teknoloji gerekliliği: Star Democracy

Spin Control Center

Maliyet: 400 SP

Bakım masrafı: 0

Güç katlayıcı: 5.0

Teknoloji gerekliliği:

Total Majesty

Not: Bu binayı yörüngesinde çok sayıda büyük gemiye sahip bir gezegeninize inşa edin ve askeri sıralamada arında birinciliğe yükselin.

Hyperion Fleet Defense

Maliyet: 1000 SP

Bakım masrafı: 0

Teknoloji gerekliliği:

Advanced Planetary Defense

BİLGİ

SÜPER PROJELER

Re-education Center

Maliyet: 600 SP
Bakım masrafı: 0
Teknoloji gerekliliği:
Cultural Domination

Secret Police Center

Maliyet: 600 SP
Bakım masrafı: 0
Moral Bonusu: 20
Teknoloji gerekliliği:
Good and Evil
Not: 600SP'ye gezegenin moralini artırabilecek daha iyi bir çözüm bulabilirsiniz.

Hyperion Shipyard

Maliyet: 1000 SP
Bakım masrafı: 0
Gemi hızı bonusu: +1
Teknoloji gerekliliği:
Master Hull Building

Omega Defense System

Maliyet: 800 SP
Bakım masrafı: 0
Etki: Yörüngedeki gemilerin sağlık puanını ikiye katlar
Teknoloji gerekliliği:
Planetary Defense

Hyperion Re-Supply Center

Maliyet: 500 SP
Bakım masrafı: 0
Etki: Menzili % 25 artırır
Teknoloji gerekliliği:
Expert Logistics

Artificial Slave Center

Maliyet: 800 SP
Bakım masrafı: 3
Etki: AbilityFactor 0.5
Teknoloji gerekliliği:
Concepts of Malice

Hyperion Shrinker

Maliyet: 800 SP
Bakım masrafı: 0
Etki: + % 15 minyatürizasyon
Teknoloji gerekliliği:
Expert Miniaturization



yeterince etkin konuma geldiğinizde bu gezegenler sizin uygarlığınıza katılmak isteyebilirler ve bu da sizin bir koloni gemisinden kar etmenizi sağlar. Ancak asla düşman birimlerinin imparatorluğunuzu bölmesine izin vermeyin. Nitekim bu uzak gezegenlerinizdeki etkinizin azalmasına neden olabilir.

Yeni teknolojileri, yine oynayıp tarzınıza bağlı olarak ve imparatorluğunuzun ihtiyaçları doğrultusunda geliştirmeniz gerekiyor. Göreceli olarak değişebildiği için burada izlenebilecek ideal bir teknoloji sıralaması yapamayız. Eğer savaşçı bir tutum sergileyecekseniz, tabii ki de Galactic Warfare dalı üzerinde yoğunlaşmanız gerekir. Ancak bu dalda sadece yeni silah seçenekleri geliştirebilirsiniz. Örneğin lojistik teknolojilere sahip olmadan, çok küçük gemi hacimlerine sahip olacak ve dilediğiniz kadar güçlü gemiler inşa edebilmeniz mümkün olmayacaktır. Benzer bir şekilde eğer, yeni motor teknolojileri geliştirmezseniz, sırf çok güçlü olan gemileriniz yerlerine vaktinde ulaşmadığı için bazı kritik savaşları kaybedebilirsiniz. Öncelikle oyunun teknoloji ağacını çok iyi bir şekilde gözden geçirmeli ve öncelikli yol haritanızı belirlemelisiniz.

Gezegenleri özelleştirmek

Farklı görüş ve uygulamalar olabilir, yani her gezegende mutlak inşa edilmesi gereken binaların varlığından bahsedilebilir. Ancak biz burada dengeli bir üretim yerine, sadece belli konular üzerine yoğunlaşan özel gezegen yönetiminden bahsedeceğiz. Diyelim ki PQ'su 12'nin üzerinde güzel bir gezegen buldunuz ve hemen üzerine bir koloni kurdunuz.

Eğer herhangi bir diğer üretim bonusuna sahip değilseniz gelin bu gezegeni bir para makinesi haline getirmeye çalışalım. Önce gezegenimize bir veya iki tane fabrika inşa edelim. Ardından 2 yiyecek üretim tesisi ve 4 eğlence merkezi kuralım. Geri kalan tüm boş alanlarıysa ekonomi binalarıyla dolduralım. Teknoloji ağacında ilerledikçe, bu binaların dağılımında değişiklikler yapmak isteyeceksiniz. Ancak unutmayın, yiyecek üretim tesisi / eğlence merkezi oranı 1:2 şeklinde olmalı. Böyle bir gezegenin her turn'de 100 be'nin üzerinde bir gelir kazanması mümkün, üstelik bu kazancın çok az bir kısmı giderlere ayrılıyor. Nitekim sadece iki fabrikanız var, bu yüzden de bakım maliyetleri düşük. Araştırma merkezine sahip olmadığınız için bu

konuya ayrılan bir bütçe de yok. Bu şekilde geliştirdiğiniz bir gezegeni Ekonomik Başkentiniz olarak da şekillendirebilirsiniz.

Benzer bir şekilde üzerinde üretim bonusları bulunan bir gezegeni de bir üretim cenneti haline getirebilirsiniz. Yanlış anlaşılmasın üretim gezegeni, tümüyle fabrikalardan oluşmalı gibi bir kaideden bahsetmiyoruz, ki bu zaten yanlış olurdu. Nitekim bazı özel binalar için yer ayırmanız gerekli. Bir üretim gezegeni için, 4 ila 6 arasında fabrika binası inşa etmeniz yeterli. v1.1 yamasıyla birlikte, kullanılmayan sosyal üretim puanları, herhangi bir gezegen geliştirici faaliyette bulunmuyorken, heba olmayıp askeri üretime dahil edilmeye başlandı. Herhangi bir gemi inşası söz konusuysa, kullanılmayan bu sosyal üretim miktarı buraya transfer edilmekte. Eğer gezegende askeri bir üretim de söz konusu değilse bu kez be'ler hazineye geri dönüyor. Yani artık kullanmadığınız üretime para ödemek zorunda değilsiniz. Üretiminizin can damarları olduklarından, bu tür gezegenlerimizle çok yakından ilgilenmelisiniz. Asla hiçbir şey üretmeden boş boş oturmalarına izin vermemelisiniz.

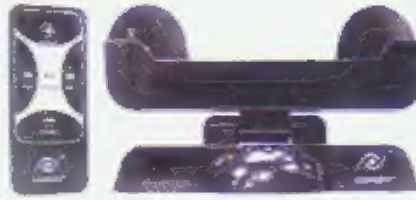
Üzerinde araştırma bonusu bulunan bir gezegeni de salt bu unsur için özelleştirebilirsiniz. Üretim gezegeninin tersine, araştırma gezegeninde tüm boş alanları, bir veya iki fabrika ve bir eğlence merkezi inşa ettikten sonra tümüyle araştırma binalarıyla doldurabilirsiniz. Bir kere tüm binaların inşası sona erdi mi, bırakın bu gezegenler kendi kendilerine araştırmalarına devam etsin. Oyun boyunca bir daha uğramasınız da olur.



PSP Airplay FM Verici



PSP Hoparlör Sistemi



PSP Film Doku



PSP Kılıf & Ekran Koruyucu



PSP Evrensel Film Kayıt Cihazı



PSP Güç, Docking Station



Evrensel PSP&DS Harici Pili



PSP UMD Kule



PSP Şarj Aygıtı



PSP DELUXE KIT
-PSP Multi-Disk Kutusu
-PSP Araba Şarjı
-PSP Oyun Kılıfı
-Analog Stick, PSP GPack



PSP STARTER KIT
-PSP Araba Şarjı
-PSP Kutusu
-PSP Multi-Disk Kutusu



PSP Sürgülü UMD Kutusu



PSP Bass/Amp Kulaklık



PSP Koruyucu



PSP UMD Disk Temizleme Kiti



DS STARTER KIT
-DS Kulaklık
-DS Araba Şarjı
-DS Çanta



PS2 Slim için Monitör



Kablosuz Dans Pisti Revolution 2 PSX/PS2



DS DELUXE KIT
-DS Kulaklık
-DS Araba Şarjı
-Docking Station
-DS Oyun Kutusu
-DS Çanta



PS2 Rocker Ped 2.5 e



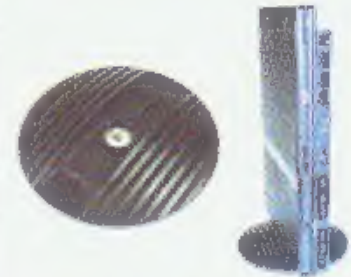
Kablosuz Son Dövüş Kumandası PS2/ XBOX



-Justice League PS2 Ped
-Justice League PS2 Twin Pack Ped



SONY PS2™ için ROCKER PED 2.5e COMBO



PS2 Slim için Dikey Stand



PS2 DVD Kumanda



DS EXTREME KIT
-DS Kulaklık
-Ekran&Touch Panel Koruyucu
-DS Araba Şarjı
-Docking Station
-DS Oyun Kutusu
-DS Çanta



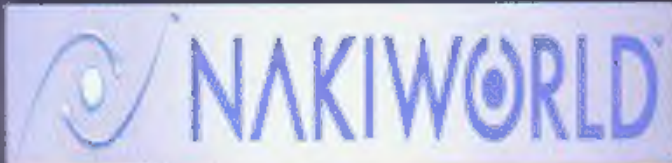
Dans Pisti Revolution Deluxe PS2/XBOX



GB Micro Başlangıç Seti



G-PAK™ Konsol Düzenleyici
Seyahat Kutusu



www.naki-world.com



www.alsanonline.com



www.digimaxi.com

DİĞİTAL EĞLENCE VE ALIŞVERİŞ MERKEZİ

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ **ALSAN ELEKTRONİK**

Adres: Koşuyolu Mh. Katip Salih Sk. No:30 Koşuyolu 34718 - İstanbul - TÜRKİYE

Tel: (0216) 340 06 06 Fax: (0216) 340 06 08 e-mail: sales@alsanonline.com

Microsoft®

"High Definition Laser Technology"
ile farkı keşfedeceksiniz.



Wireless Laser
Desktop 6000



Wireless Laser
Mouse 6000

Farkı Keşfedin
Microsoft® Donanım



Wireless Notebook Laser
Mouse 6000

GOLD ALTUNİZADE 0216 444 91 11 GOLD BAĞÇELİEVLER 0212 414 09 09 GOLD KADIKÖY 0216 444 91 11

**GOLD AKSEHİR 0332 812 06 01 • GOLD ADAPAZARI 0254 279 98 78 • GOLD ADANA 0322 456 11 44 • GOLD AFYON 0312 214 14 40 • GOLD BAKIRKÖY 0212 542 91 80 • GOLD BOSTANCI 0216 658 94 65 • GOLD BURSA 0224 221 89 89
GOLD ÇORLU 0282 853 03 75 • GOLD ÇERKEZKÖY 0362 728 22 82 • GOLD DİYARBAKIR 0412 223 88 00 • GOLD DEMİZLİ 0358 265 82 82 • GOLD ESKİŞEHİR 0322 221 43 43 • GOLD ERZURUM 0442 235 62 71
GOLD GAZİANTEP 0342 221 84 34 • GOLD GEBZE 0262 846 27 00 • GOLD İZMİR REAL 0262 332 00 95 • GOLD İZMİR BELSA 0262 325 04 13 • GOLD KARTAL 0216 385 50 30 • GOLD KEREĞLİ 0372 322 88 58 • GOLD KAYSERİ 0352 222 91 42
GOLD KADIKÖY-1 0216 349 16 49 • GOLD KADIKÖY-2 0216 349 21 45 • GOLD KADIKÖY ROYAL 0216 390 47 54 • GOLD KOZYATAĞI 0216 385 34 00 • GOLD MARDİN 0482 218 61 61 • GOLD MERKEZ 0216 542 00 00
GOLD MİCİDİYEKÖY GNG 0212 358 50 50 • GOLD NUSAYBİN (MARDİN) 0482 418 01 11 • GOLD PENDİK 0216 354 78 64 • GOLD SAMSUN 0362 234 06 57 • GOLD TRABZON 0462 322 44 22 • GOLD YALOVA 0226 812 71 70**

Gold®
computer & electronics